おもしろホットなパソコンマガジン

第7巻第4号平成元年4月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308

POPCOM

月刊ポプコム 1989 4 APR
特別2大付録つき

特別定価520YEN

ソフトレーダー拡張版
春一番の新作ソフト祭りだ!
大戦略III/D.C.コネクション/スタートレーダー/リングマスターII
AD&D/リーチ・フォー・ザ・スターズ/首斬り館/モンモンモンスター
クレアスター/アルビオン/ヴァルナ/プロビデンス/サークほか

人・気・爆・発・!
最新ソフト徹底攻略法
M&MブックII/信長の野望・戦国群雄伝/水龍士II/水滸伝
パイレーツ/シュヴァルツシルト/ファースト・クィーン

パソコンの
新しいパートナー
光メディアの時代がやってきた!
レーザーディスク/CD-I/CD-ROM/CD-DA/光磁気ディスク

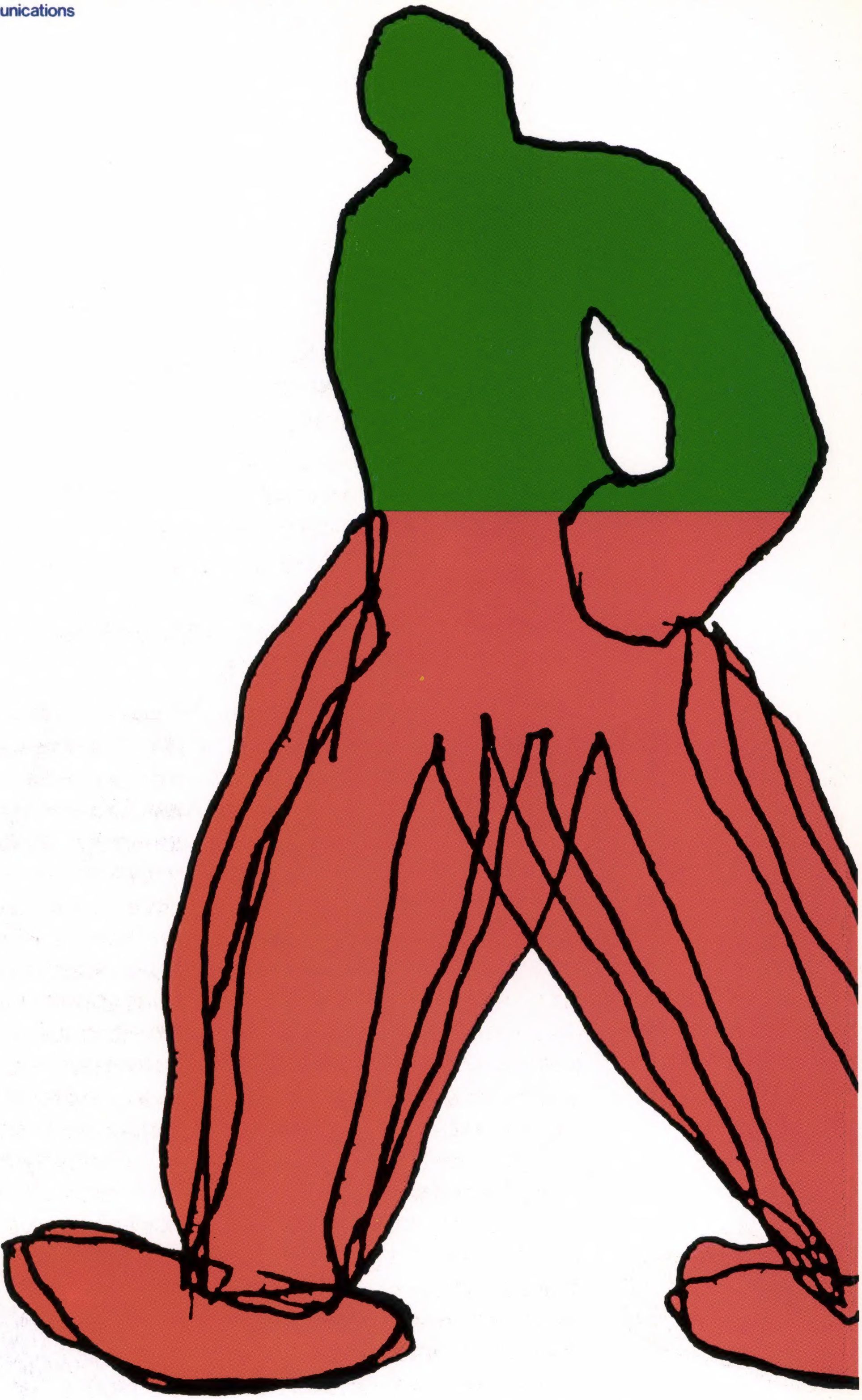
アイドル探険隊 **西田ひかるちゃん**

衝撃の特別2大付録
1 別冊クリムゾンIIハンドブック
2 らんま1/2 CGディスクシール

C&C Computers and Communications

第2回 NECパソコンアート大賞 作品募集

期間／1989年3月20日〜6月15日



NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

春のPCまつり

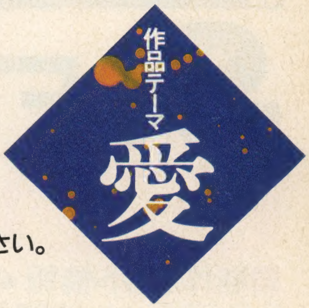
実施中(4月20日まで) 買って当る

いまNECのパソコンを買うと、「由貴ちゃんのパソコンクリーニング キット」が当たる!

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ<N型番含む>、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買い上げいただくと抽選で1,000名様に「由貴ちゃんのパソコンクリーニングキット」が当ります。詳しくは、参加店でおたずねください。

おかげさまで90年

NEC



パソコンは、創造力を刺激する。

暮らしのなかに定着しはじめた、パソコン。
もっともっと気軽に自由に使いこなして、楽しんでもらえたらいいな。
というわけで、第2回NECパソコンアート大賞です。
パソコンを使って、ユニークで面白いコンピュータアートを
作ってみませんか。子供から大人まで、誰でも参加できる、
夢のあるコンクールです。今回のテーマは、"愛"。
たとえば、子供への愛、夫婦の愛、恋人への愛、人類への愛、
そして動物への愛、自然への愛….etc。
あなたのイメージする"愛"を、パソコンで思いっきり表現してください。
愛のあふれる作品をお待ちしています。

■応募条件●パソコン用のオリジナルプログラムまたは市販のアプリケーションソフトを使用して作成した未発表の作品(募集期間中に国内で市販されている、汎用パソコンで作動すること)。●年齢、職業等は問いません。どなたでも応募できます。●応募作品は返却いたしません。●作品の使用権はNECに帰属します。

■対象部門 ●オリジナルプログラム部門/パソコン用のオリジナルプログラムで作成した作品。●市販アプリケーションソフト部門/市販のアプリケーションソフトを利用して作成した作品。

■募集作品ジャンル/両部門とも次のジャンルを対象とします。●コンピュータ・グラフィックス(ディスプレイ上に表示する静止画)●アニメーション(ディスプレイ上に表示する動画)●サウンド(スピーカより出力する音楽・効果音)●デスクトップ・パブリッシング(プリンタより出力する印刷物)

■応募方法 ●住所、氏名、生年月日、年齢、職業、電話番号、部門・ジャンル名、作品タイトル、使用パソコン名(メーカ・機種名)、使用ソフト名、ソフト媒体の種類、操作方法及びコンテストを知った雑誌名を用紙に明記し、作品に添付すること。●一人でもグループでの応募も可。●一人何作品でも応募可。受賞候補作が複数の場合は上位作のみを受賞とします。(一作品ごとにプログラムとデータを収納したフロッピィディスクを事務局へ郵送のこと)

■特別審査員 石ノ森章太郎(漫画家)/伊藤博文(番組プロデューサー・NHKエンタープライズ)/小坂明子(音楽家)/高橋章子(編集者)/ピーター・バラカン(ブロードキャスター)(アイウエオ順 敬称略)

■賞金 ●NECパソコンアート大賞グランプリ1名・賞金50万円 ●オリジナルプログラム部門部門大賞1名・賞金30万円/優秀賞4名・賞金各10万円/佳作8名・賞金各3万円 ●市販アプリケーションソフト部門/部門大賞1名・賞金10万円/優秀賞4名・賞金各5万円/佳作8名・賞金各2万円 ●ジュニア部門最優秀賞1名・図書券5万円/優秀賞4名・図書券各3万円/佳作8名・図書券各1万円

■審査発表 1989年7月末日(予定)

主催/NEC日本電気グループ
共催/NHKエンタープライズ

■応募先・お問い合せ先 〒107東京都港区赤坂郵便局留 NECパソコンアート大賞 事務局
TEL. 03(584)7068

クイズに答えて当る!
抽選で3,000名様に
応援由貴ちゃん目覚し時計プレゼント

〈クイズ〉
いま、NECが実施中のキャンペーン名は?
NEC ○○○
ホームエレクトロニクスフェア

●応募方法 官製ハガキに○○○の中を埋める文字と、住所・氏名年令・職業・電話番号をお書きの上、下記宛先までお送りください。
●宛　　先 〒101-00 東京都千代田区神田郵便局 私書箱20号 NEC C&Cホームエレクトロニクスフェア プレゼント係
●締　　切 平成元年4月末日(必着)
＊発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

日本電気グループ

おもしろホットなパソコンマガジン
POPCOM
April 1989 Vol.72

4 CONTENTS

6 ソフトのことならこのコーナー！

MONTHLY SOFT RADAR

拡張版 春一番のソフト祭りだぁ！

■新作ホット情報 ●現在企画製作中の期待作を㊙レポート

D. C. コネクション／大戦略III／マスターオブモンスターズ／スタートレーダー／サーク／リングマスターII／AD&D／リーチ・フォー・ザスターズ／首斬り館／悶々怪物／クレアスター／ヴァルナ／プロビデンス／山本さん家の場合に於るアソコの不幸に就て／猟奇王／アルビオン／ウイングス・オブ・フューリー／シャッフルパック・キャフェ／実践ビリヤード

■ソフトレビュー ●発売中の新作ソフトカタログ

野球道ユーティリティディスクVol. 1／時空の花嫁／ミッドガルツ／フォートレス／ルパン三世・バビロンの黄金伝説／ホワッツマイケル？／囲碁II／ウィザードリィ／プリントショップII／釣りキチ三平II／ベストソフト30

75 ゲーム狂必読のおいしいページ

パワフルな大作話題作の必勝法が満載！

最新ソフト徹底攻略法

M&M ブックII／信長の野望・戦国群雄伝／パイレーツ／水龍士II／水滸伝／シュヴァルツシルト／ファースト・クィーン

ポプコムならではの先取り情報

光メディアの時代がやってきた！ 129

光メディアにもいろいろある／レーザーディスク／CD-I／CD-ROM／光磁気ディスクetc.
いま、光メディアがパソコン業界に波乱を巻き起こす！

ああ感動のニューパソコン

16&32 bit 最新ハード情報

ウワサの32ビットFM-TOWNS、X68000のニューモデルなど16&32ビットパソコン新機種情報 142

NEWゲームマシン

総チェック！ 226

PCエンジン、メガドライブそしてスーパーファミコン
話題のニューゲームマシンの実力を探る

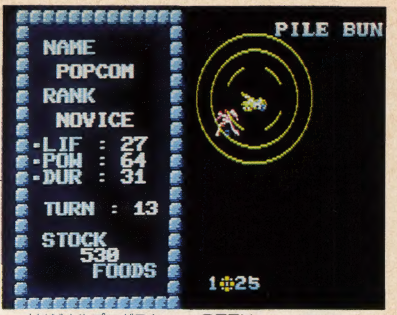
同時進行RPGレポート

ついに連載最終回！

クライマックスだぁ〜〜〜!!

サバッシュ 106

表紙■イラスト／岡本 博　デザイン／藤本 武　目次■イラスト／ポッキー前嶋



オリジナルプログラム SHALF　SFEX

西田ひかるちゃん

138 押さえておきたい情報だネ!
今月は『改造町人シュビビンマン』攻略法ネ!
プロジェクトPCエンジン

ダ・ビンチ二人三脚
ダ・ビンチMSX2講座 124

海外ソフトのおもしろライブラリー
ビバ! 海外ソフト 222

X68000ワールド 116
OS-9／スーパー大戦略68K／太平洋の嵐DX／ラスト・ハルマゲドン／デスブリンガー／データ曲集／サバッシュ

いよいよ来月号から連載開始! 112
新・サバッシュ〈コミック〉予告

147 電子製品おもしろ情報満載!
ハイテク地獄耳
最近元気なパソコンハード／トクするお話"ナンノ"がやって来る!／イベント速報!／パソコンブック情報

特別別冊付録
クリムゾンII 愛と勇気のハンドブック

特別第2付録
らんま½CG ディスクシール

エンターテインメント情報ならコレッ!
AMUSEMENT RADAR 199
- アイドル探検隊8
  西田ひかるチャン登場
- 今月のこれがイチバン
  アニメ・ビデオ情報
- 映画にもいろいろある
  劇場映画の新作
- THE GAME MUSEUM
  ちょっと変わったカードゲーム
- I LOVE アーケードゲーム
  新作ビデオゲーム㊙情報
- 怒濤の小物グラフィティー
  怪獣おもちゃ特集

DTPは夢のツールだ! 183
デスクトップ・パブリッシング体験記／パソコンで使えるDTP大紹介!

ソフトの相談よろず引き受けます
なんでもソフト探偵団 178
Q&Aの形式! ゲームの疑問にすべて答える!

ソフトハウスより愛の伝言板
ソフトハウスエクスプレス 167

いま、ファジィがトレンディ 190
ファジィとは何か?
ファジィとは何か?／実用化間近のファジーコンピュータ

テーブルトークミステリー
ロミオとジュリエット殺人事件 252
解決編 ■懸賞クイズの答えはコレだ!

切れ味シャープにゲームを斬る
円丈のドラゴンスレイヤー 247

CD-Iソフトはこうなる 256

オリジナルプログラム 156
SHALF　SFEX

ハローポプコムネット 194
ミュージックパビリオン 231
パソコンQ&Aサーキット 242
次号予告 291
MESSAGE FROM EDITORS 294

ポプコムCGギャラリー
CASSETTE LABELS 163

POPCOMMUNITY'89 259
オピニオンプラザ／読者のゲーム評／ミステリーはS席で／RPGよどこへ行く／モンスター紳士録／談之助のそのうちなんとかなるさ／月刊ミューコム／ミステリーゾーン研究会／今月のコレを読め／神保町パズル倶楽部／クラブ&市場／星占い／プレゼント

MONTHLY

SOFT RADAR

拡張版なのよ！ウフッ

今月は、春に向けて鋭意製作中の大作ソフトがドドーンと19タイトル！我がポプコム編集部新作ソフト探検隊は、さっそく各ソフトハウスへ突撃取材を開始した。あ〜忙しい。もうゴジラの手も借りたいところだ。

(注1)dynamo:発電所　nuke:原子力発電所 (注2)our ace in the hole:切り札

新作HOT情報

X68000版『殺人倶楽部(マーダー)DX』のコーフンもさめやらないというのに、J.B.シリーズの第3弾が登場する。今回のJ.B.は、合衆国の首都ワシントンD.C.に舞台を移し、縦横無尽の活躍をする。例によって現地取材を行っているリバーヒルの真摯な姿勢に敬意を表し、編集部も現地・博多へと飛んだ。3月末の発売をめざし、全社一丸となって製作が進められているニュー・アドベンチャー。その、最新情報をお届けしよう!

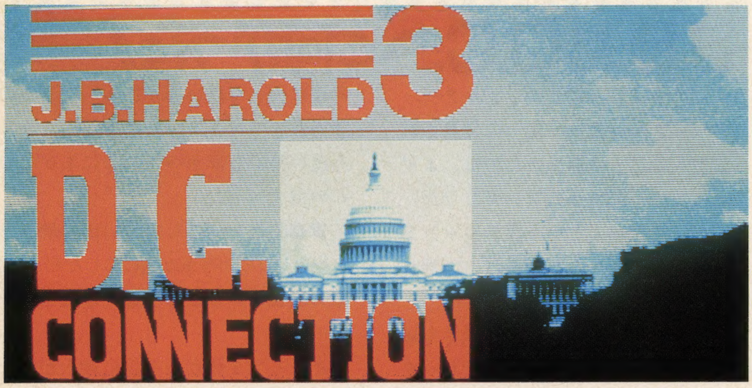
いつもながらの綿密な現地取材

「ワシントンD.C.の資料って、意外に少ないんですよネ」

テーブルに並べられた膨大な資料を前にボーゼンとしている筆者に向かってJ.B.ハロルドの生みの親・鈴木理香さんは、こともなげにおっしゃる。ナニ?これでも十分じゃないというのか。毎度のこととはいえ、J.B.シリーズにかけるスタッフの情熱には、頭が下がる思いがする。リバーヒルの取材スタイルは、まず下調べを入念にやって、しかるのちにプロのカメラマンを現地に派遣。必要な写真を撮影し、それをグラフィックや、シナリオの細部に生かすという本格的なものだ。

「私ももちろん現地に飛んでいきたいんですが、ガマンして行かないことにしています。というのは、現地に行って、いろんなものが見えすぎてしまうのがこわいんです。実際にワシントンD.C.を歩いてみれば、日本にいては想像もできないおもしろいものがたくさん見つかるはずですが、そこまで突っ込んで調べてしまうと、かえってイメージが希薄になってしまうと思います。ユーザーが理解できる範囲を超えてしまうような気がするんですョ。信頼のおけるカメラマンの目が切り取ってきたD.C.の断片をディスプレイ上に再構成していく。シナリオライターにとってもユーザーにとっても、それがベストだと思うんですよネ」

鈴木さんの言葉には説得力がある。作品のクオリティーを高めるために、最善の方法をつねに模索している。だからリバーヒルのソフトは信頼されるのだ。



J.B.ハロルド3

D.C.コネクション

愛と死の迷路

リバーヒルソフト

■PC-9800シリーズ(マウス専用)　3月下旬発売　Ⓟ9,800円

写真の資料はホンの一部であることをお断りしておく。ほかにもモデルガン、現地紙「ワシントン・ポスト」などがそろっている。

ワシントンD.C.

合衆国中東部、メリーランド州とバージニア州の間にある連邦特別区で、合衆国の首都。面積162km²、人口約62万人(全体の60%以上が黒人である)。国会議事堂(キャピトル)、大統領官邸(ホワイトハウス)、リンカーン記念堂、などがあり、周辺にはアーリントン国立墓地、ペンタゴンなどが位置している。D.C.とは、District of Columbiaの略でワシントン州と区別するために、こう呼ばれることが多い。

湯気が出るようなホヤホヤのホット情報!

これがマップだ！

今回のJ.B.は、ホワイトハウスを中心とした3つのエリアをまわって捜査を進める。ちなみにホワイトハウスは、共通して見えている大きな円形の部分である。Ⓐにはジョージタウン大学があり、Ⓑは国会議事堂などの各官庁がある"ザ・モール"と呼ばれる地域。Ⓒの中央を横切っている川はポトマック川。ここには殺人現場となったアーリントン国立墓地がある。

ストーリー紹介——J.B.はD.C.へと向かった！

シリーズも3作目を数え、J.B.は首都・ワシントンD.C.に乗り込むことになった。鈴木さんの話を聞こう。

「友人にD.C.に住んでいる人がいまして、その話を聞いているうちに、構想がまとまってきたんです。以前にも増してサスペンス・タッチが強まり、本格的なハードボイルドに仕上がるのではと思っています。

また、この作品ではJ.B.の過去をちょっぴり明かすつもりです。じつは、彼はD.C.にあるジョージタウン大学出身で、この地には、青春時代のさまざまな思い出が染みついているんです。恋人との思い出とか……。だから、今まで知られていなかった、J.B.の素顔が見えてくることになるだろうし、より人間味のある一面がのぞけるのではと思います。

エイズと並んで、合衆国が抱える大きな社会問題に、麻薬があります。今回のシナリオには、この麻薬問題も取り上げてみました。この作品を通して、問題点を浮きぼりにすることができれば、大成功といえるのでは……」

……○年○月9日。アーリントン国立墓地にあるケネディの墓の前で、リバティタウン警察署長のウォルター・エドワーズが射殺体となって発見された。犯人として逮捕されたのは、よりによって、その息子のフレデリック。息子が父親を殺すという大スキャンダルに、リバティタウン警察は、大揺れに揺れたのである。

しかし、J.B.は息子犯人説に大きな疑問を持っていた。本当にフレデリックが犯人なら、失われた連邦警察の秘密捜査書類の件は、どう説明するのだ。背後に大きな黒い影がある。父と子の愛憎劇をでっち上げた何者かが、今ごろ黒い笑いを浮かべているにちがいないのだ！

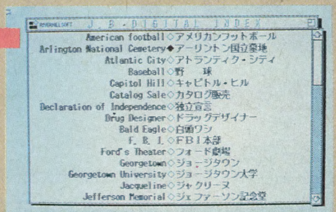
青春時代を過ごした思い出の地、ワシントンD.C.の捜査が進むにしたがって、彼の脳裏にさまざまな思いが去来する……。

「ところで3作とも9日に殺人が起こってるんです。これは私の誕生日！」

と、鈴木さんが種を明かしてくれた。

新機軸 デジタル・インデックス

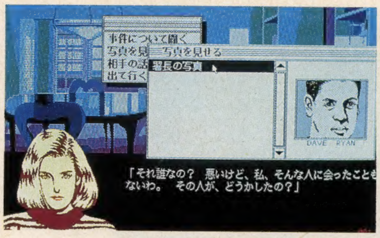
物語に登場する人物や店などをはじめ、D.C.にある有名な建物、歴史上の人物・事件に関する情報を1枚のフロッピーに納めている。ふつう、マニュアルに書いてあることをディスクにしてしまったわけだ。ちょっとした観光案内的なものから、捜査に必要な重要なデータまでが簡単に検索できるのが売り。捜査が進めば、見ることができるデータも、どんどん増えていくという。



ひとひねり加えたゲームシステム！

まずは、グラフィックを見てみる。例によってていねいな作りで、洗練されている。J.B.シリーズにしろ、1920年代シリーズにしろ、リバーヒルのグラフィックは、徹底的にスタイリッシュ。現地で撮影した写真から、はては事務机のカタログまで、まるで違和感なく1つのゲームに溶け込ませてしまうテクニックには、並々ならぬものがあると言えるだろう。

『琥珀色の遺言』は、セピア調で輪郭のキッチリした絵だったが、『D.C.コネクション』は、すべて面で処理し、輪郭線を省いている。全体的に見ると、ブルーが基調色になっているようだ。



聞き込み捜査をしている場面。

ゲームの性格によって、グラフィックを変える。あたりまえと言えばあたりまえのことだが、成功している例は数少ない。その点、この作品はうまくいっているのではないだろうか？

システムに移ろう。今回のJ.B.は酒を飲んだり、電話をかけたりすることができる。また、電話がかかってきたりもする。そういうわけで、よりいっそう、現実の捜査スタイルに近づいたと言えるだろう。捜査結果が点数で表示されるのは、今までと同じ。しかし、それをうのみにしていると、全然見当違いのところへミス・リードされてしまうこともあるという。

J.B.の立ち寄れるところがアイコンで示されているのは、前回と同様である。

主な登場人物

最後に主な登場人物をあげておこう。“主な”というのは“重要な”という意味ではないことをお断りしておく。ひょっとしたら、この中に真犯人がいるかもしれないが、まったく取るに足らない人物ばかりかもしれない。これ以上のデータは、実際にプレイしてみて確かめるしかないだろう。

登場人物は40人近い。今までで最も多い数であり、以前にも増してムズカしくなっているだろうことは、容易に想像がつくところ。年齢層は、16〜68歳と多岐にわたっており、それぞれのキャラが、どのように性格づけされているのかを考えるだけでも楽しい。また、隠し味として、思わぬ人物がモデルのキャラクターもいるから、それを類推してみるのもいいだろう。

ウォルター・エドワーズ

被害者。リバティタウン警察の署長である。ケネディの墓の前で射殺されていた。当時48歳。

フレデリック・エドワーズ

ウォルター・エドワーズの長男。父親殺しの嫌疑をかけられている。21歳の大学生だ。

オリバー・リッツ

42歳。ウォルター・エドワーズを最後に見た。

ジェイ・エドワーズ

フレデリックの弟。17歳である。

ジェシカ・エリオット

被疑者であるフレデリックの恋人。20歳。

アレッ？どこかで見たような…

ミッキー・ベンダース

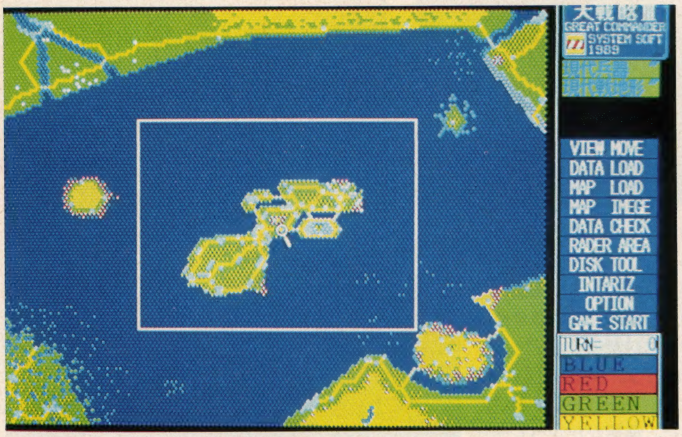
38歳。エディ・マーフィー似のレストラン主。

ロバート・マックスウェル

ジーン・ハックマンがモデルの58歳。

フローレンス・ヤング

25歳。マリリン・モンローがモデル。



メチャクチャ広くなったマップ。128×128の大きさだけに、真ん中のアイランドキャンペーンが小さく見える。

大戦略III

GREAT COMMANDER

システムソフト
■PC-9800シリーズ ¥価格未定
問システムソフト☎092-714-6236

エッ！ 『大戦略III』が出る〜？ 確かに、そろそろ何かが起こりそうな予感はしていたけど……いったい何がどうなってるっていうんだろう。何か新しい兵器でも登場してくるのか。というわけで、さっそく福岡まで取材に行ってきやした。

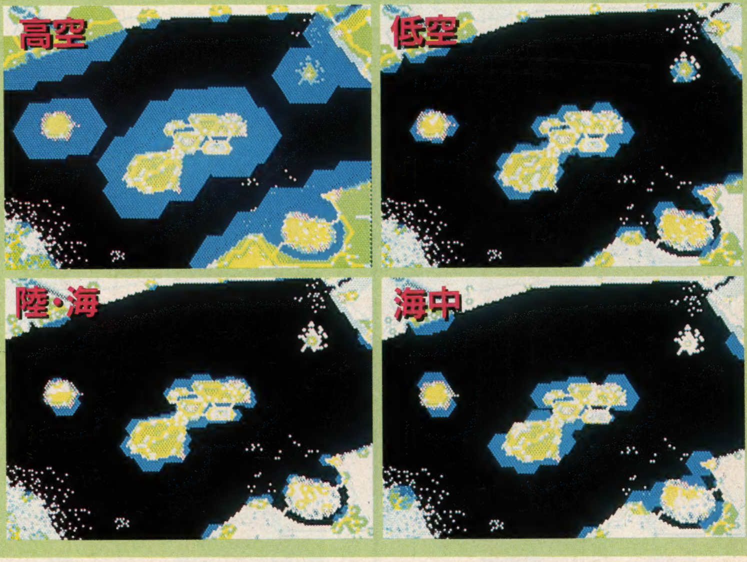
IIIへのコンセプト

某月某日、『大戦略III』のプロジェクトが進行しているという情報をつかんだからには、山積みされた仕事にも目をくれないで、システムソフトへ取材に行くことを決めていました（当然、帰ってから地獄が待っていることは覚悟していた）。

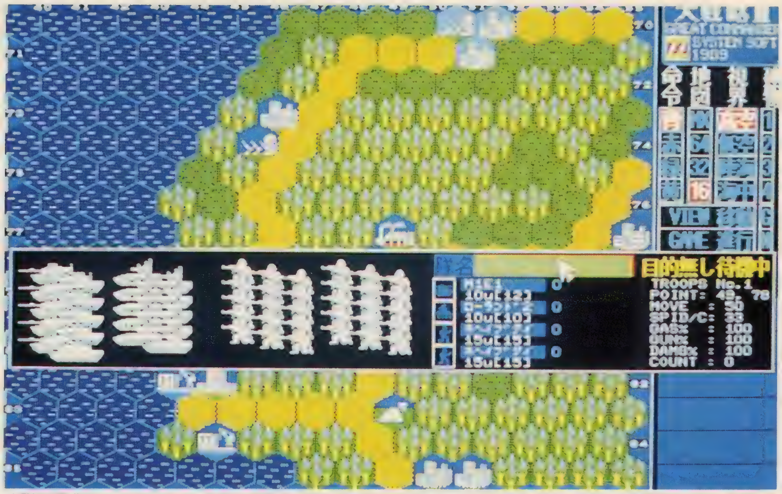
そして、現地で目撃したものは、真っ赤なパ○○ィ……じゃなくって、大感動ものの『大戦略III』の姿だった。『大戦略III』、それはすでにボクの考える『大戦略シリーズ』の枠組みから外れた、まったく違うゲームだった。『大戦略シリーズ』は、コンピュータを使ったボードゲーム感覚のシミュレーションゲームであり、その戦略もルールが多少複雑であることを除けば、ボードゲームの域を脱しうるものではなかった。それというのも、まず、マップが平面的な2次元構成になっていること、部隊に関する移動および戦闘がつねに1つずつ処理されていくこと、そして、ターン制によって戦略上の時間的なずれが生じること、といった3つ

4段階の索敵モード

『大戦略III・GREAT COMMANDER』は、高度により4段階に分かれたマップを持っている。それぞれのユニットや町などは、それらの索敵能力を持っていて、敵情の偵察は非常に重要な役割を持つようになる。隠れた潜水艦を探索するためには、対潜哨戒機を飛ばしたりすることも。とにかく、敵の動きをいち早くつかむことが必要になってくるわけ。



まさにGREAT COMMANDERの呼び名にふさわしい『大戦略III』。堂々登場ダー！



中隊を編成しているところ。今回、中隊名を入れることもできるので、お気に入りのエリート部隊などをつくることも可能なのである。4部隊による混成部隊は、なかなか壮観でしょう。

の点が大きな理由だろう。

そのシミュレーションゲームである『大戦略』を、より〝シミュレーション〟性の高いものへと仕上げたのが『大戦略II』であり、〝ゲーム〟としてのおもしろさを追求したのが『スーパー大戦略』であったわけだ。

しかし、『大戦略II』にしても先にあげた理由から、しょせんは〝ゲーム〟の域を脱しないものであった。

そして、これらの『大戦略シリーズ』から完全に脱皮して究極の〝シミュレーション〟として完成をめざしているのが、今回の『大戦略III』というわけなのだ。ここに至って、『大戦略シリーズ』は、『スーパー大戦略』に代表される〝ゲーム〟と、『大戦略III』から始まる〝シミュレーション〟という2つの分野に完全に分かれたといってもいいだろう。

それでは、シミュレーション『大戦略III』についてみていってみよう。

IIIの特徴

マップの広さは、なんと縦・横128ヘックスというから、シリーズ中最大であることは当然で、面積にして従来の4倍にもなる。〝ISLAND（アイランド） CAMPAIGN（キャンペーン）〟

生産するユニットを選択する画面。兵器名の下にあるのが、1台生産するのにかかるカウント数（時間）。右はストック数と1部隊のユニット数上限。

が中央の小島になってしまっているのがわかるかな。また、平面的だったマップが、航空機の飛ぶ〝高空〟、ヘリの飛ぶ〝低空〟、地上部隊や艦船の行動する〝陸・海〟、そして、初登場！潜水艦の〝海中〟という4つの階層に分かれているのだ！　これはどういうことかというと、同一ヘックス上に4部隊存在しうるということなのだね。

部隊数は、1カ国128部隊ずつで、4カ国で最大512部隊がマップ中を駆けめぐることになる。

部隊といっても、『III』の場合は1個中隊といったほうがいいかもしれない。従来の1部隊を4つ合わせた混成部隊とすることができるからだ。

そして、『GREAT COMMANDER』の最大の特徴といえるのが、その操作方法の変化だろう。今まではターンとフェイズによって、1部隊ずつかわりばんこに動かしていたが、『III』ではそれぞれの部隊に指令を出すことになる。そして、各部隊はその指令に従って、リアルタイムで動きだすのだ（指令を出している間は、時間を止めることができる）。ただ、いろんなところで戦闘が始まっちゃったりすると、部隊数が多いだけに戦局を把握するのもむずかしくなってくる（なんといってもマップが巨大だからねぇ）。だから、コンピュータに任せて、部隊を自動操縦できるようにすることも検討中だそうだ。

さらに、索敵という新しいルールが加わる。ユニットや町などは、それぞ

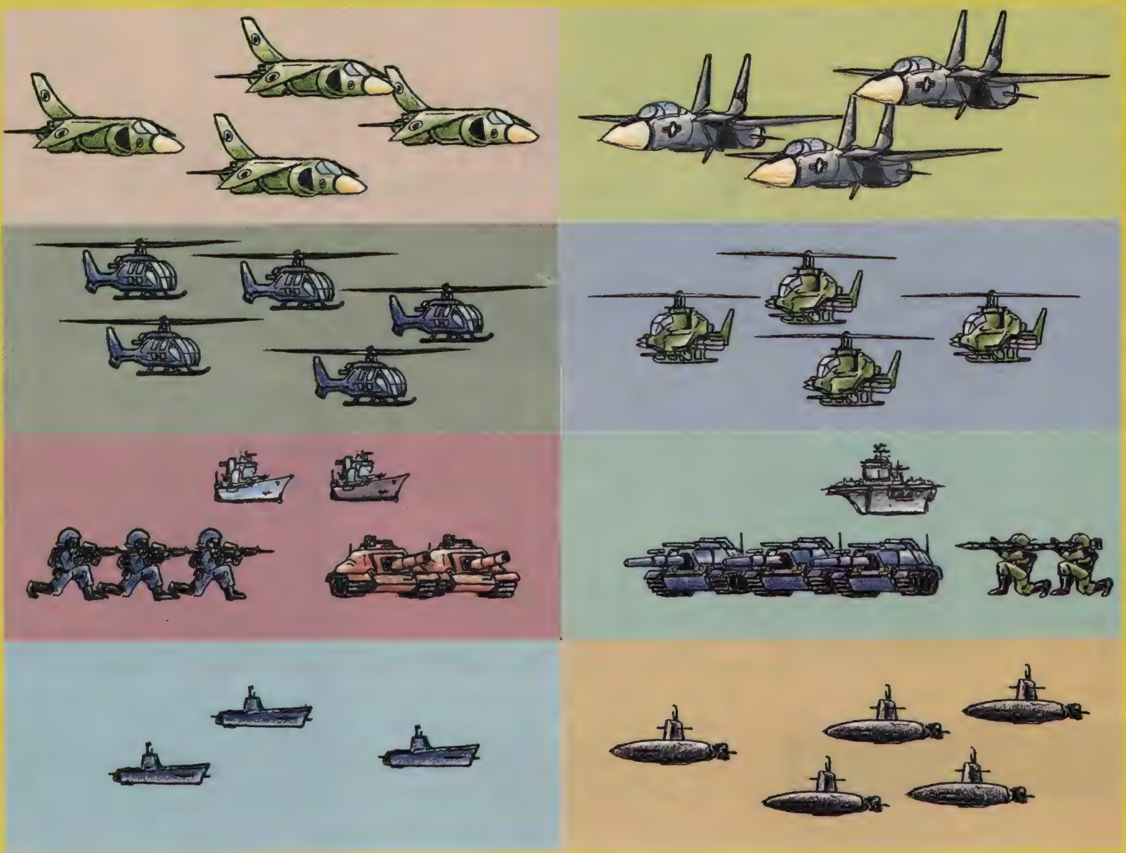
『III』は、艦船も国ごとに細分化されている。当然、アメリカでやれば、原子力空母に原子力潜水艦も登場してくるだろうね。補給艦も登場するかもしれない（画面は開発中のものです）。

れ4段階の索敵能力を持っていて、その範囲内の敵情を知ることができるというものだ。こういったルールのために、『III』は今までの『大戦略シリーズ』とは違って、1人でコンピュータ相手に戦うのに適しているようだ。

気になる新型兵器には、大型空母や潜水艦などが加わる。ただし、工作部隊は今回外されるそうだ。町の耐久度は自然回復するらしいし、占領は、歩兵以外でも耐久度を下げたりできるようにすることも考えてるらしい。

ついに来るところまで来た

スーパーリアルファイティングモード



さて、マップも広くなり、部隊数も増え、さらには１個中隊クラスの混成部隊編成までできてしまう『III』の戦闘モードはどんなものになるのか。

今回は、開発中ということで、写真を掲載することはできなかったのだが、イラストを見てそのイメージをつかんでほしい。説明の都合上、従来の部隊が４つ集まった混成部隊を中隊と言わせてもらおう。

この中隊は、同じ移動特性（高空・低空・陸および海上・海中）を持つもの同士でなら、好きに編成することができる（中隊の移動速度は、そのなかでいちばん遅いユニットのスピードになるわけね）。

また、行動特性の異なる中隊は、同一ヘックス上にとどまることができるのだ（戦車部隊の支援をヘリがするといったぐあいにね）。まあ、めったに起こることはないだろうが（なんせ、リアルタイムでゲームは進行していくから、速度の違う中隊が同一のヘックス上に存在することはきわめて少ないんだな、これが）、空母や巡洋艦を含む艦隊戦において、高空には戦闘機や爆撃機が、低空には対潜・対艦ヘリが、そして、海中には潜水艦が、な〜んて設定も考えられる。これらが、それぞれに４部隊ずつの中隊だったとして、同時に戦闘を開始したら、なんと計32部隊が弾を撃ち合うことになるのダー！　ん〜、考えただけでもゾクゾクしちゃうよな〜。まさに、究極の〝スーパーリアルファイティングモード〟なのであります。

しかし、両軍ともに跡形もなく消し飛んでしまうのではないでしょうか。だって、１部隊平均８発ずつ撃ったとしたら、全256発の弾が同時に飛び交うことになるんだからね。お、恐ろしい。

いや〜本当にとてつもないことをよく考えてくれます。ハイ。とにかく、企画どおりに完成することだけを祈っておりますです、ハイ。

キャンペーンシナリオの最初のマップ。敵である黄国のまわりには、塔が半数以上集中している。大型水棲族には注意が必要。

キャンペーンのマスターが召喚できるモンスターズ。2匹いるドラゴンが印象的。

マスターオブモンスターズ
マップコレクション

システムソフト
■PC-8801SRシリーズ, X1シリーズ, MSX2　Ⓟ価格未定　問システムソフト☎092-714-6236

お待たせ！キャンペーンシナリオ第2弾

いよいよ『マスターオブモンスターズ・マップコレクション』が発売される。今回は、ユーザーの投稿によるオリジナルマップ30枚とキャンペーンシナリオが1セット（8枚）で、合計38枚のボリュームとなっている。

とくにキャンペーンは力が入って、難度も前回とは比べ物にならないほど上がっている。かなり計画的に（先のマップや戦略を見越して）モンスターを成長させていかないと、途中でどうしても解けないな～んてことになりかねない。

召喚できるモンスターも、今回はラインナップが大幅に変わった。マスターがサモナーということもあって、ドラゴンも2種類（ファイアーとミスト）いるし、天使とデーモンが同時に召喚できる。また、巨人系はコロサスにまで成長することができるヤツだ。それから、エレメンタルが4種類使える。

ただし、サーペントなどの大型水棲族が外されてしまった。まあ、こいつらは成長しないからいいか。

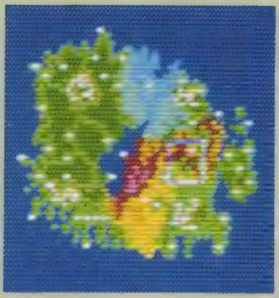
そうそう、今回は青国じゃなくて、プレイヤーは赤国を担当することになった。コンピュータ側の先攻というパターンをつくるためらしい。

キャンペーン最初のマップは、敵の黄国の大型水棲族の攻撃をどう防ぐかと、1つだけ遠くに孤立している赤の塔をどう扱うか、というのがポイントになるそうだ。ここで、移動速度の速いペガサス、魔法を使える天使かデーモン、そして、力の強い巨人といった3種類のモンスターを早く成長させておくと、あとの展開が楽になる。失敗しないように確実にモンスターを成長させていくことが、キャンペーンでの必勝法につながるのだ。

おすすめ！マップコレクション

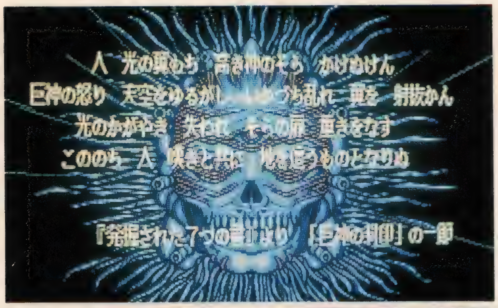
火山口のグラフィックがグーね。

陸続きの日本。先史時代を感じるね。


すべての地形がそろっている。

どれも甲乙つけがたい秀作ぞろいなのだが、まずはデザインの素晴らしい「ISLAND」。ほかにもこの類のはあったけど、なかでもゲームとして遊べるとすればこれだったそうです。「ハルカナル　サラブレイツ」はきれいにバランスのとれた構成で、「prehistory」は極東の先史時代のマップと、いずれもかなり楽しめそうだと思いませんか？

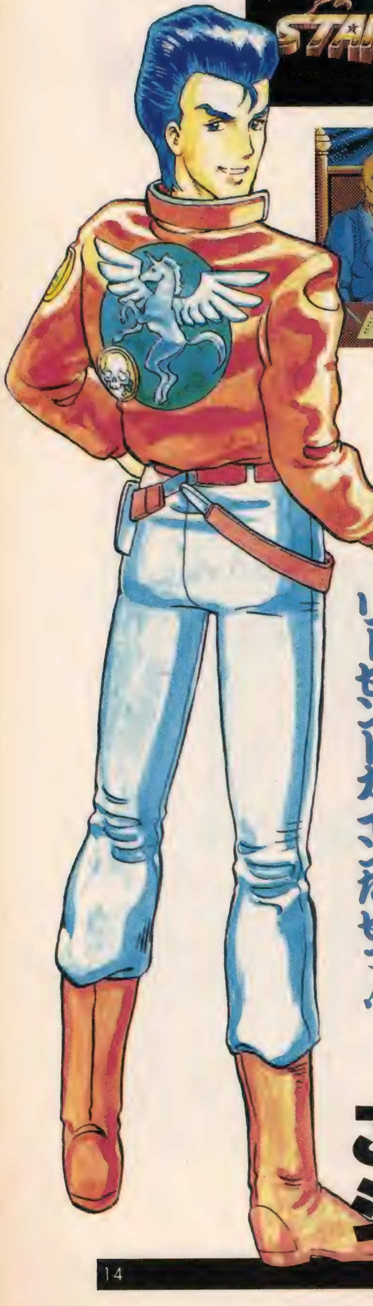
ム、ム、ム…
またもや、あの眠れぬ夜がやって来るのか

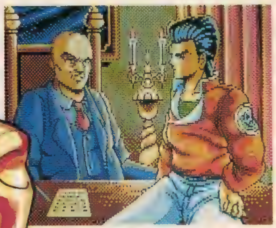


スタートレーダー

日本ファルコム

■PC-8801SRシリーズ 8,700円
3月23日発売 問日本ファルコム☎0425-27-6501

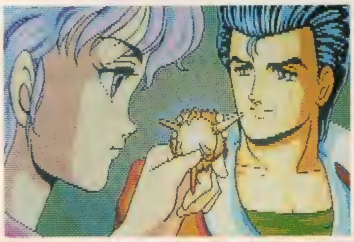


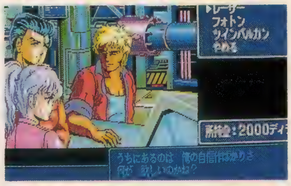

悪徳商人。トレーダーの金づるである。

まずはレフィーとの出会いから

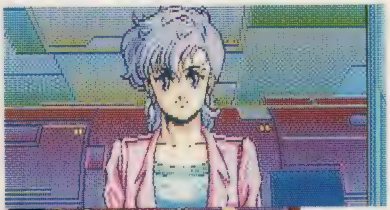
ファルコムのハイパーマルチジャンルゲーム『スタートレーダー』。今回はサンプル版で実際にプレイできたので、そのへんの感触を中心に紹介していきたいと思う。

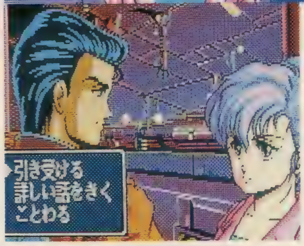
まず、スタート。いきなり、コックピットに座っている。もちろん、愛機フェンリル号である。この宇宙船、もとは単なる輸送船だったのをかずかずの武装を凝らして、戦闘機としての機能を持つ、いわば羊の皮をかぶった狼といったところ。ナビゲーター用コンピュータは、アダリーという。女性、である。何か話してると、外に人が来てる。外に出てみると、レフィーという女の子が。いきなり、おじいちゃんを探して、との頼み。まっ、いちおうゲームだから、引き受ける。もちろん事情を聞いてからね。これが「巨神の封印」とやらの神話と関係があるような……。よおっし、仕事だーっ！と意気込んで、じゃ武器でもパワーアップ


これが巨神の封印のペンダント。



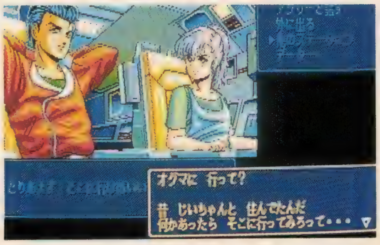
レーザー、安くしとけよっ！





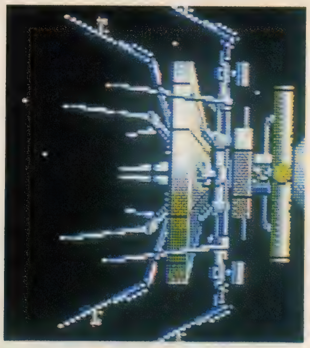
レフィーご登場。カインと比べるとデザインに力が入ってる。詳しい話を聞かなきゃね。

オグマかー、気が進まんなー。



こいつはハイパーなマルチジャンルゲームの登場だぜっ！

後ろからパターン。いやらしい。

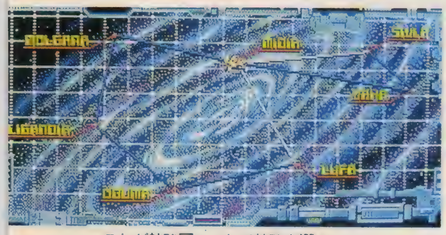

出たーっ！

してみましょ、と。ドックに。レフィーもついてくる。許す！　とりあえず2000ディラ持っていて、どうやら食料とかはなしでもこの人たちは生きていけるみたいなので、いきなり大きな買い物。2000ディラのレーザーを購入！

レフィーが値切ってくれたから1800ディラになったけどね。彼女の言によると、オグマというステーションに、かつて彼女と彼女のおじいちゃんが住んでいて、何かあったら、そこへ行ってみろ、ということになっていたらしい。オグマかー。オグマには大使がいるのかなー？ オグマ大使！　なんちゃって。

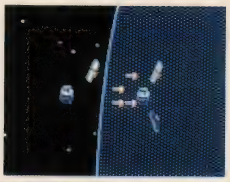
とりあえず、オグマに直接行く航路はないので、リーファへ向かおう。進める航路だけが、航路図で白くなってて、そこにしか針路がとれないっていう仕組みで、これなら選択の自由はないけど、迷うこともないのである。

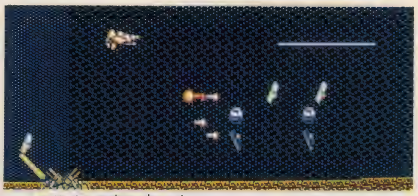
リーファまでの道のりは山あり谷あり

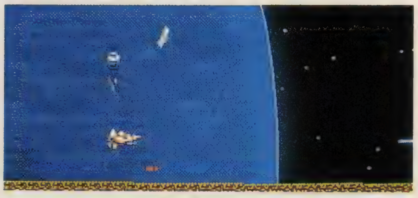

これが航路図。これで航路を選ぶ。

航路を決めたら、いよいよシューティングシーン！　これがけっこうしんどい。とくにリーファまでは、距離もあるし、注意を要する。エネルギー制をとってるので、1発当たっても死にはしないが、ゲージは意外と少なくて、気がついたら死んでいた、というケースも。前から来る敵はいいんだけど、後ろから編隊飛行で来て、途中で引き返

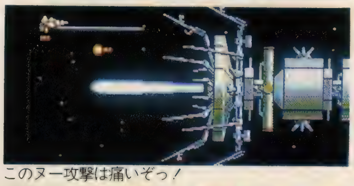
こいつは、さほど動きも速くない。

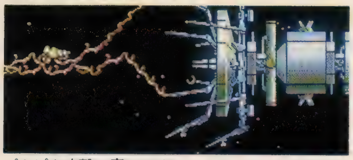

ブービートラップミサイル。残骸も当たるとダメージよ。


ミサイルこわいよー！


やっとクリアかな？と思ったら……

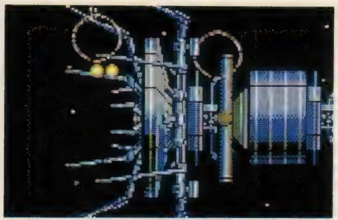
してくる、というパターンが数カ所あって、たいていそこでダメージくらう。でも、このへんは許す！　惑星の陰にさしかかるころから、ブービートラップふうのミサイルが置いてあって、あれをやっつけようとすると、かなり苦しいものがある。それが終わらないうちに、今度は地上砲台。こいつはミサイル1発では死なない。レーザーなら1発だが、ミサイルは3発当てないとダメ。ここのエリアに来たら、地上すれすれに飛んで、レーザーでやっつけ


このヌー攻撃は痛いぞっ！

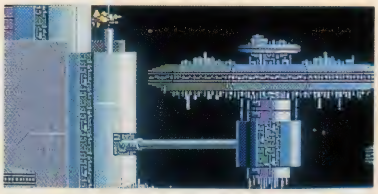

ピカピカ攻撃、痛いっ！

るようにしたい。

このへんをうまくクリアして、惑星の陰を過ぎたと思って安心してたら、なんかディスク読みに行ってる。やばーい、デカキャラだっ！　ふえーん。デカイ。こわいよー！　こいつは先月も紹介した、稲光ピカピカ2回に、ヌー攻撃2回を交互に繰り返す。ピカピカ、ピカピカ、ヌー、ヌーである。このピカピカ攻撃、真ん中にいるとダメージ受けないのかなー、と思うと敵もバカじゃない。中心のほうにも撃ってくる。ここに来るまでに、ダメージ受けないようにしないとね。死んでも何度もやり直しはきくから、ひと安心。

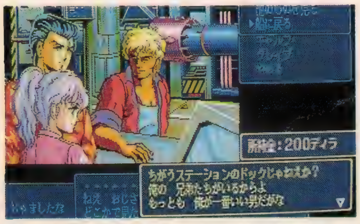

やたーっ！ザマミロだいっ！

やっとこステーションに到着！

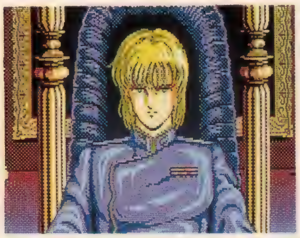


キョーハクにもめげないカインとレフィーなのであった

リーファに着くと、いきなり変な映像が。そう、貴族的な顔立ちのギュンダーである。もちろん、このときは、名前なんて名乗らないけどね。当然無視して、リーファからオグマまでの航路をとる。おっ、とその前にドックへ。200ディラしかないから、何にも買えないけどね。レフィーが思わず、顔が似てるっていうんだけど、別のステーシ



こいつが言い訳をするドックのにいちゃん。


ギュンダー。お坊ちゃまふうなのに、変なやつだ。

ョンのドックには兄弟がいるんだって。みんな同じグラフィックだかんね。まっ、かわいい言い訳である。

オグマにスタート。リーファまでが大変だったから、さぞかししんどいのかなー、と思ってたら意外や意外、簡単にクリア。これは何かあるのかな、と思っていると、やっぱり。到着後捕まってしまった。なんと、凶悪犯レフィーとその共犯カインだもんね。ずいぶんじゃないか?

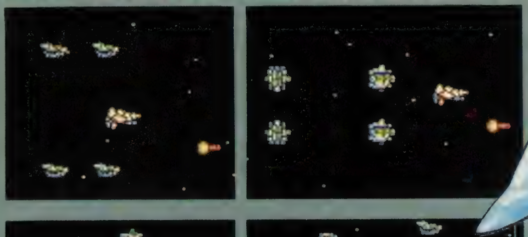
捕まってからのことはあとで触れることにして、オグマまでの航路をちょっと。ここは、後ろから攻撃が、極悪ではないものの、けっこうしつこい。4機が4角形の編隊で迫ってきて、それが交互に、間隔を狭めながら飛んでくる。うまくタイミングを合わせれば無傷だが、はまるとえらく痛い!というやつ。敵の弾に当たるより、本体に当たるほうがダメージ大きいのだ。

あとは炎の惑星。どっかで見たような気もするが………。上からは炎の輪がぎゅいん!　下からは、大きな炎の玉が。こいつは撃つとバラバラになって、いやらしいなー、と思ってほっておくと、上にぶつかってやっぱりバラ

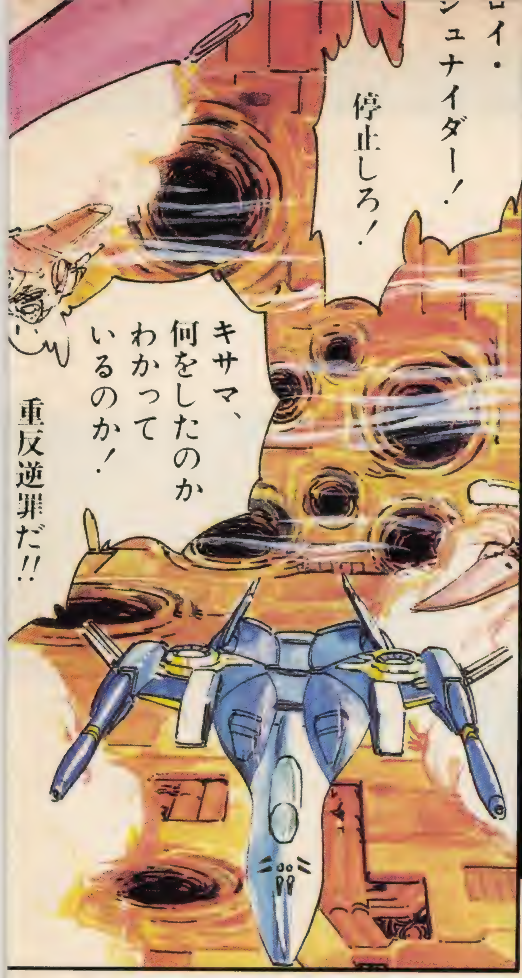
スタートレーダー設定資料集

マニア心をくすぐられるメカデザインのかずかず。かっこいいよな。

こいつが、後面四角攻めだっ!

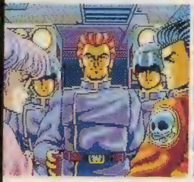

後ろから、うにょうにょと迫る。タイミングさえはずさなけりゃ楽勝である。

図体はデカイがそんなにこわくはない!

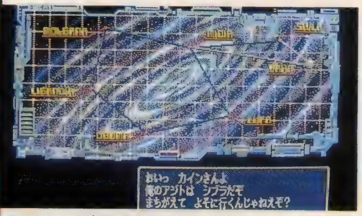


とっ捕まったカインに3つの選択

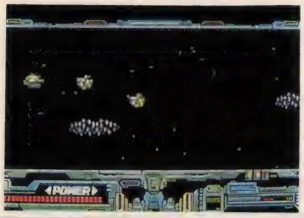
牢屋に入ってると、海賊の親分というのが話しかけてくる。このおれ様といっしょに脱走しないか?というお誘いなのである。初めは、何でもかんでもやっておけばいいと思って、引き受けてみた。ところが、これがえらい目に。狭くて小さくて、武器も貧弱な船で、ジブラまでの航路をとらされる。植物兵器がうようよしてるとこで、こんなの無理だおーっ!って感じ。あきらめて、ロード。今度は海賊のおっさんの言うことを聞かないようにする。それにしてもしつこいやつだ。断り続けていると、守衛とかがやって来て、牢屋から引っ張り出される。ふむ。違う展開があるわけなのだな。ギュンダーが登場。何されるのかと思ってたら頼みがあるときた。3000ディラ渡すから、ミディアまで行け、と。そうそう、捕まってからは、ヴァーフというところに移されたんだ。ミディアから、リーファには行ったが、初めての航路。ここにも、植物兵器がひしめいている。こいつには、最初手が出なかった。しだいに、根もとを撃てば死んでくれると気がついて、けっこう対決できるようにはなったものの、ちょっとでもはずすと死んでくれない。接触すると、一発で死んだりもする。情けないの一語。もしもこのギュンダーの言うことも聞かなかったらどうなるのか? いろいろ可能性がありそう。先が楽しみなのだ。というわけで、今月はおしまい! また来月ね。


ガチョーン!

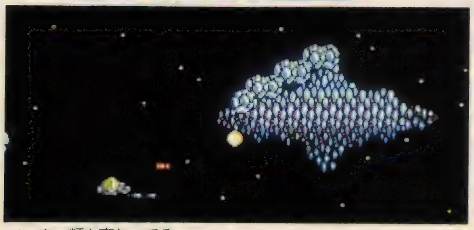
牢屋の中にて……

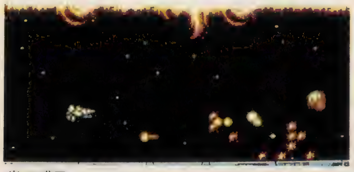


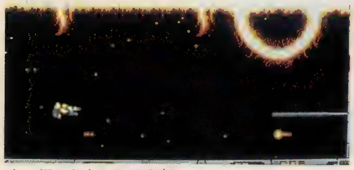
脱走! 本当にできるの?

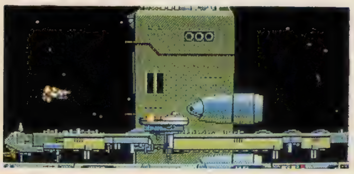


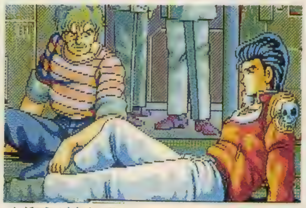
げっ、情けない船

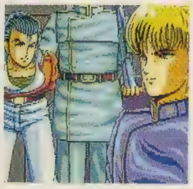

メーター類も変わってる

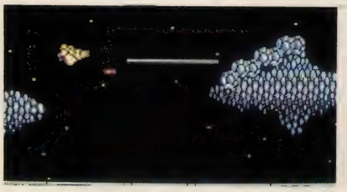

炎の惑星!

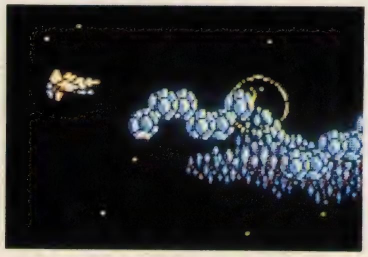

上に行かなきゃいいんだ


到着!

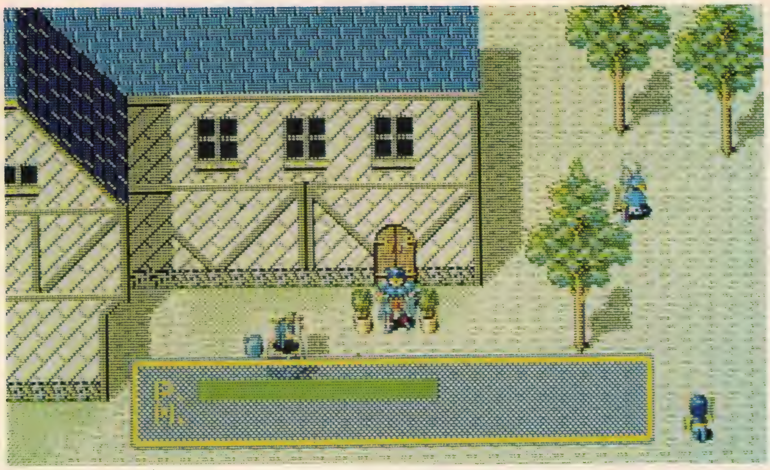

お迎えが来たぞ


ギュンダー、どっち向いてんの?


こわいよー、植物兵器!


第一関節をねらえっ!

バラになる。どうせだったら、下でやっつけたほうがいいみたい。分裂した火の玉は、動きもゆっくりだし、ダメージも少ないので、見かけほどこわくはない。しかし、やってくれますねー。このへん通過したらもう楽勝! なーんだ、簡単じゃん、なんてね!



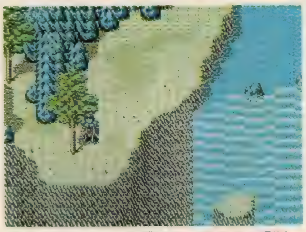
家の前にて。これから冒険が始まる。画面下に出ているのが、キャラクターのパラメーター。半透明表示で、消すこともできる。

森の中で、倒れている少女を見つけた。さて、君ならどうする？

Xak［サーク］

The Art of Visual Stage

マイクロキャビン
■PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ　4月発売予定
価格未定　問マイクロキャビン☎0593-51-6482



観光名所？といった感じの、滝のある場所。滝の流れは、もちろんアニメーションだ。ちなみに、ここはモンスターがまったく現れないので、休息にはもってこい。

RPGなのだ

――あれは、そう、今から250年も昔のこと……。

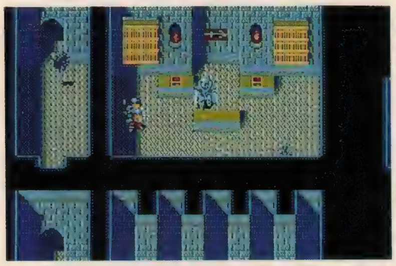
平和だったこの地に、巨大な力を持つ怪物が現れ、人々を襲った。怪物は、〝バドゥー〟と名乗り、村は破滅、国は滅亡へと追い込まれていった。

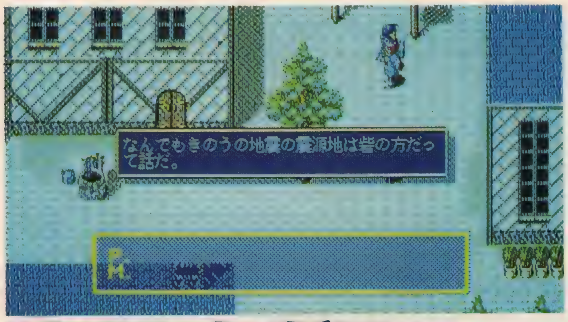
しかし、戦いの神〝デュエル〟により、〝バドゥー〟の身と魂は引き裂かれた。魂は北の果ての「永久氷壁」に、体は「王家の聖域」へと閉じ込められたのだった。

平和な日々が、また訪れた。緑は萌え、小鳥はさえずり、人々はほほえみを取り戻した。過去のいまわしい出来事を忘れたかのように。

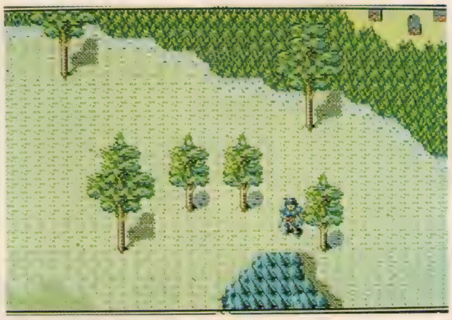
そして……。

マイクロキャビンの新作ソフト『Xak』（サークと読むんだ）は、こんなプロローグから始まる。もうわかっていると思うけど、今度はRPGなのだ。『めぞん一刻』や『うる星やつら』など、キャラクターもののアドベンチャーが専門、と思っていたら、こんなソフトも作っていたんだね。もっとも、タイトルだけなら、ウワサは去年の夏くらいから



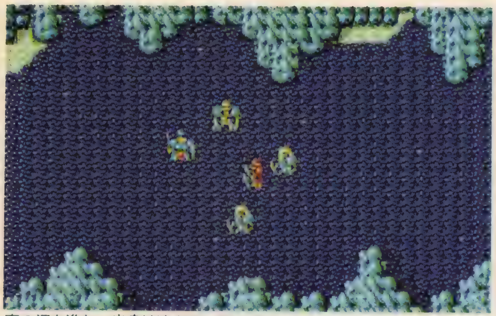


会話は、人に出会うだけでOK。「地震？　いったい何だ!?」



ふつうの木（左）とモンスターの木。モンスターは約50種類。大きさはもちろん、動きのパターン、スピードなども、モンスターごとに性格づけされている。

リアルなグラフィックと凝ったアニメ。キャビン初の本格RPG



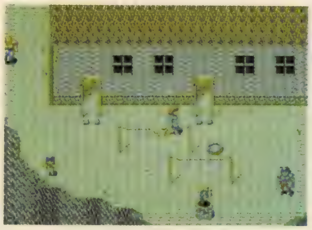
毒の沼を進む。半身は沈んでいるわけだから、ちゃんと沼に隠れて表示される。ズブズブ……。

あったんだけど、実際に紹介するのは、今回が最初。

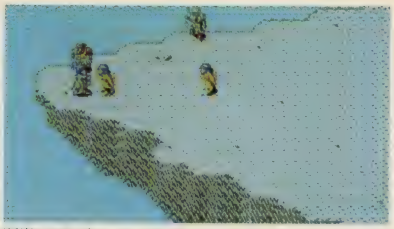
ストーリーを続けよう。

平和だったこの地、ウェービス王国。そんなある日、250年もの間「永久氷壁」に閉じ込められていたバドゥーの魂が、だれかの手によって解き放たれる。その「魂」は体を求めてさまよい始めた。復讐のときを待ちわびていたように。

そして、その魂に導かれるかのように、それまでおとなしかったモンスターたちも、パドゥーの体が閉じ込められているという「王家の聖域」へと集まっていく。そして王国の平和は、少しずつおびやかされていく。バドゥーが、体を取り戻す前になんとかしなければ、また250年前の悲劇を繰り返すことになる。それには、目覚めた「魂」を、今度は永遠に「永久氷壁」に閉じ込めなければならない。

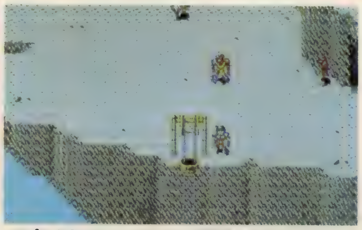


ノロマナという村。貧乏な村、という設定なので、グラフィックもそれっぽい。服を着てない人もいるんだ。



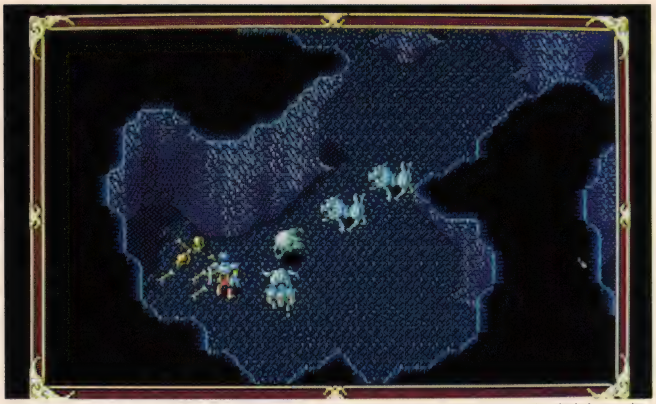
断崖絶壁に追いつめられる……。ピーンチ。

しかし、神デュエルは、人間の女性と恋に落ち、神としての永遠の命を捨て、その生涯をすでに終えていた。いまとなっては、その末裔が残るのみ。しかし、救世主となるのは、その末裔しかいない。国王は、その救世主にすべてを託すことにした。それが、そう主人公の君なのだ。

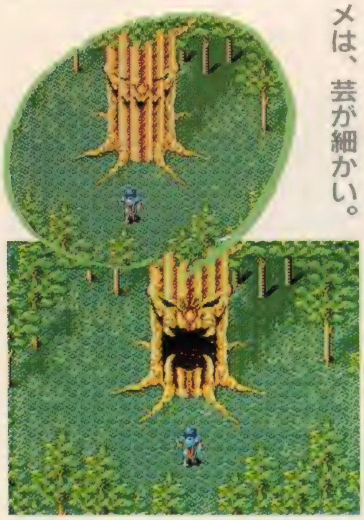


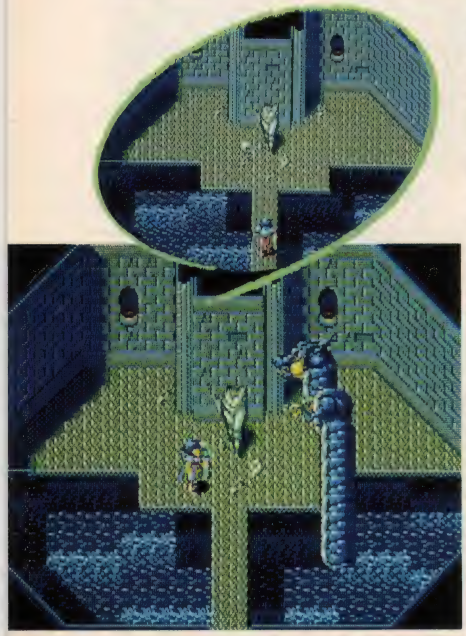
これは、いったい何だ?

第1部のイメージイラストだ!



ダンジョンももちろんあります。写真だとよくわからないかもしれないけれど、蛍光色で、気味が悪い。出てくるモンスターも、不気味。





中ボスキャラ。上が、悪の力に操られている"聖なる木"、そして下が、水龍。出現するときのアニメは、芸が細かい。

緻密なグラフィック

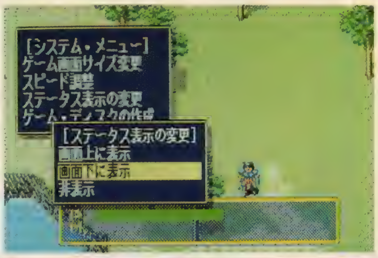
マイクロキャビン初の本格ファンタジーRPGということで、システムは凝っている。形としては、アクティブRPGといったところだけど、グラフィックやアニメーション処理など、見せる演出がけっこうされているのだ。

たとえば、グラフィック。表示そのものは、画面写真を見ればわかるとおり、画面が8方向にスクロールするタイプ。視点が斜め上にあって、立体的(3D)に見せている。こういうソフトは、今までもあったけれど、『サーク』では、それをさらに進めて、よりリアルな表示を可能にしたのだ。マイクロキャビンでは、これをVRシステムと呼んでいて、詳しいことは次のページのコラムを参照してもらえばわかるけど、主人公キャラは3等身。モンスターも、いろんなサイズのキャラが、同じ画面上で動きまわる。子供は、もちろん大人よりも速く動くし、モンスターの動きも、それぞれの性格に合わせて、一つ一つ違っている。重ね合わせの処理もバッチリ。それに建物や、道具なんかも、主人公のサイズに合わせて表示される。すごーく本物っぽく見えるんだ。

アニメーション処理も、多く使われている。第1部のマップの中では、滝のアニメーションが圧巻。画面の半分近くのサイズが、アニメーションしちゃうのだ。また、細かい動きも見逃せない。たとえば、川辺で倒れている女の子を助けるシーンでは、女の子の足がピクピク震えているし、崖の上から見える遠くの村は、煙がたなびいてたりして、心ニクイばかりだ。こういったビジュアル面の凝り方は、目を見張るものがある。

グラフィックとくれば、サウンドの話もしておこう。シーンごとに変わるBGMは、全部で50曲以上になる予定。なんでも、ポリスターレコードからCD化される、という話も決まっているそうで、これはまた気の早い話だったりするね。まあ、それだけ自信がある、

アイテム表示は、こんな感じ。



システム設定、スクロール画面を狭くすることもできる。FA以前のPC-88SR(4MHz)の人は、こうすればスピードの面でも安心だ。

自然な描写、VRシステム

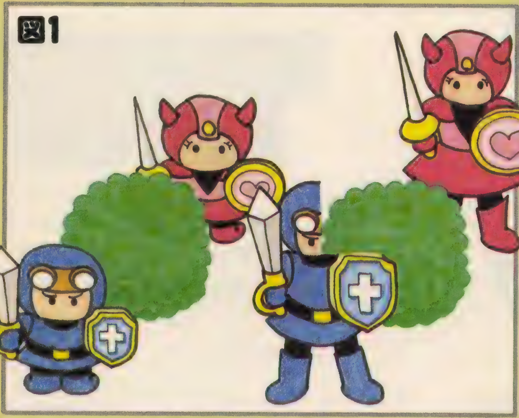


図1

今までの、斜め上から見た疑似3D表示。岩や木は、キャラクターと重なるとき、前（上）になるところ、後（下）になるところがあらかじめ決まっている。これだと、キャラが2等身なら大丈夫だけれど、キャラが3等身になると、右のように体は前にあるのに顔は後ろになってしまって、うまくいかない。

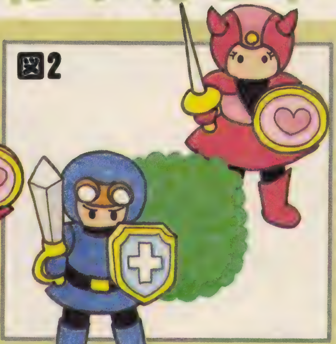


図2

『サーク』のVRシステム。キャラが3等身以上でもOK。どこにいても、どんな大きさでも、重ね合わせはキチンと表示される。

花壇の前（写真上）と後ろ（下）にいるキャラクター。3等身キャラでも、重ね合わせはバッチリ。

こんなふうにキャラクターがたくさんいても、完璧に重なり合う。しかも、違う大きさのキャラクターがいても平気なのだ。

本文中でもチラッと言ったけど、『サーク』では、より自然で立体感のあるグラフィックをディスプレイ上で実現するため、新しくVR（Visual Representation）というシステムを採用。ゲームの世界をよりリアルにするのに、一役かっているのだ。

もちろん、これまでも斜め上から見た3D表示をしているソフト（『イース』や『パックマニア』など）はあったよね。こういったソフトのシステムは、見かけ上は3D（立体）なんだけれど、じつは2D（平面）の処理しかしてなかったりするのだ。たとえば、キャラクターの大きさを2等身にして、それと重なる木や岩などの障害物は、あらかじめ上になるところと下になる部分を決めておく（図1参照）。こうすると、重ね合わせの処理もうまくいくし、いちおう3Dっぽくは見える。しかし、3等身以上のキャラクターになるとこれはダメ。また画面上行けそうに見えても、表示の関係で行けないところもある、といった制約も出てくるわけだ。

こういった制限を解決したのが、VRシステムだ。3等身以上のキャラクターでも、重ね合わせはバッチリだし、キャラクターがいくつあってもOK。カゲのつけ方も自然で、カゲのあるところとないところでは、明るさが変わる、といった芸の細かさも見せる。奥行きのある自然な立体表現が可能になったのだ。

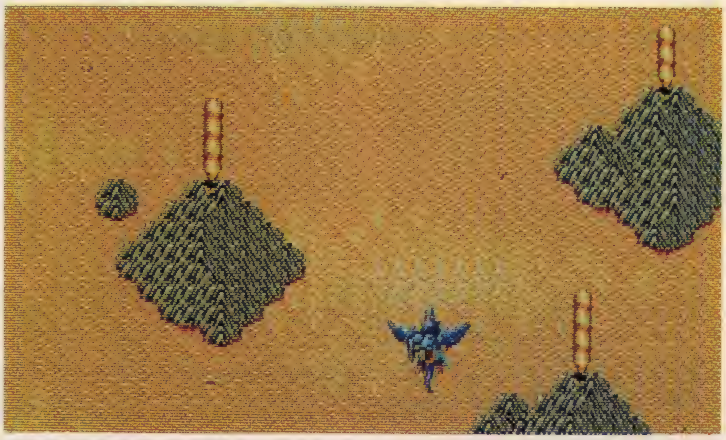
そのほか、主人公の大きさに合ったモノのスケーリング（大きさ）、それぞれのキャラに合った動きのパターン、広範囲のアニメーション処理など、『サーク』のグラフィックは、キレもコクもひと味違うのだ。

ということかな。

さて、いい加減ストーリーのほうに話を戻そう。神デュエルの子孫である君は、国王がつかわしたメッセンジャーピクシー（妖精）により、ことの次第を知ることになる。そうして、バドゥーの真の復活（つまり、体を取り戻すことだ）を阻止するために、その体が封印されている「王家の聖域」へと向かうのだ。もっとも、物語はそうスンナリいくわけはない。途中、さまざまなイベントをクリアしながら最終目的に近づいていくんだけど、すでにモンスターたちは「王家の聖域」近くに集まりつつある。そうなるとバドゥーの復活も時間の問題。はたして間に合うのだろうか。

そして、『サーク』というタイトルの意味は、いったい……？

アイテムは30ちょっと。登場するモンスターも、50種類前後。それぞれ独特の動き、性格を持つのは、さっきも言ったとおりだ。また戦闘は、スペースキーを押すと剣を振り、離すと盾をかまえて防御する、といったタイプ。経験値を稼いでレベルアップするなど、その点ではオーソドックスなRPGだけど、リアルで自然なグラフィックは、きっと君たちを引きずり込むにちがいない。そうなると、あとはシナリオしだい。こればっかりは、プレイしてみなければね。が、とにかく、期待して待とう。それだけの価値は絶対にあるゲームだぞ。



シューティングゲーム？ 先に行けばこんな画面も待っている。あとは、発売されてからのお楽しみ。

「オリジナル・プログラム」スタッフのたかはぴが「なぜか」レポートする

RING MASTER II

リングマスターII

ホビージャパン

■PC-9801VMUV以降(要640K)　Ⓨ価格未定　3月下旬発売予定
問 ホビージャパン☎03-354-9341

テーブルトークRPGの老舗(しにせ)であるホビージャパンが、立案から開発までのすべてを手がけた本格的RPG『リングマスター』の続編の開発が、じつはすでに始まっているのである。その名も『リングマスターII』。『I』でリングナイトとなった君のキャラクターが、はたしてどんな物語を創造するのか。

「リング」というコマンドがあるだろ。

「リングの力」ってどんなもの？

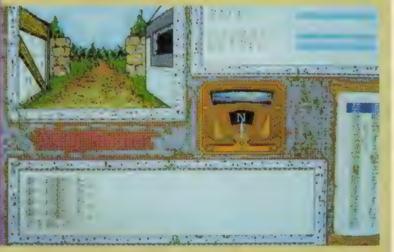
早くも『リングマスター』の第2弾が出ると聞いたときは、ちょっぴりおどろいた。シナリオに続編があることには薄々気づいていたけど、『I』が出てから、まだ半年ぐらいしかたってないのだからスゴイ。

さて、『リングマスター』をプレイしてきた読者諸君にとって、いったい、リングナイトになると何かいいことあるのか？　オイシイ思いができるのか、『リングマスターII』をプレイするにあたって、興味をそそる点だと思う。

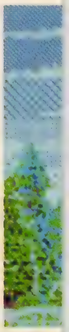
ボクも知りたい。知りたいことは聞けばイイ。そこで、シナリオ原作者の工藤さんにおうかがいしたら「シナリオIIではリングというコマンドが使えるようになります」とのこと。ん～なかなかタノモシそうなコマンドじゃないか。

注目！―『I』がなくても遊べルンです

『リングマスターI』の画面。シナリオIをクリアしていたほうが展開が楽だ。



シナリオIIは、主人公である君のキャラクターがリングナイトであるという条件で展開される。じゃあ『I』がなければ遊べないかというとそうじゃない。「リングナイト昇進試験」なるものに受かればよい。昇進試験は短いシナリオをクリアするというものだ。



早くも第2弾。テーブルトークの老舗が贈るマニア向けパソコンRPG!

注目2 夕方の薄暗さも表現すルンです

『リングマスター』で、ひたすら平地を歩いて、夜になると突然、目の前が真っ暗になる。そのたびディスクをカチカチとアクセスするため、イライラしてたユーザーも多いと思うが、『II』ではご心配なく。朝、昼、夕、夜、それぞれの明るさを3段階表示。ディスクも読みに行かないので速いゾ。

昼

昼間のグラフィックはキレイ。

朝・夕

夕方がいちばん好きだな。

夜

夜になっても何も見えないというほどじゃない。

では、その効果は？とたずねると「基本的に何が起きるかわからないんですね。何らかの能力が飛躍的に上がるかもしれないし、どっかに飛ばされたりもします」ときた。いやぁ、シナリオ担当の方はほんとにゲーマー泣かせだなぁ。『リングマスター』のシナリオは、現在のところ3部作となっている。今回は、その3部作の中心的物語。

シナリオＩをプレイした人は、森の中にムルソン大公国に続く道があったことを覚えていると思う。今回のシナリオIIは、そのムルソン大公国が舞台になっているのだ。

シナリオＩの舞台であったフィリアス・ノギスの国力が衰退。それをいいことに隣国のトナデラレイが、フィリアス・ノギスに攻め込もうとしているという状況から物語は始まる。

「フィリアス・ノギスには、もはやトナデラレイに対抗する力があるとは思えない」と考えた国王は、リングナイトである主人公の君に、任務を命じる。

その任務「友隣国ムルソン大公国に、同盟を結ぶよううながした密書を持っていき、返事をもらって帰ってくる」というのが、今回のシナリオの大きな目的なのである。

もちろん、その目的を達成するには、探すべきものを探し、会うべき人に会わねばならない。ただ言えることは、けっして殺し合いだけの空しい冒険ではない、ということだ。

目的そのものは、たいしたことがないな、なんて思っている読者諸君もいると思うが、じつは、このRPGには、タイムリミットというものがある。タイムリミットといっても、時間が来るといきなりGAME OVERになったりするというものではない。

目的は同盟締結なのだから、それが遅れれば当然、戦争勃発。そして、我が母国フィリアス・ノギスは、どんどん荒れ果てていくという状況になる。

かしこい読者諸君はすでにお気づきだと思うが、もし、このあとにもシナリオが続くとしたら……、そう考えてもらえれば、ダラダラとプレイしていると、あとで泣きを見るということがわかるはずだ。ただ、メインシナリオ以外の、イベント的なところを楽しめるくらいの余裕はあるので、ご心配なく。

風車小屋。いろいろ情報を提供してくれる。

粉屋。何の役に立つのかは不明だ。

戦闘モードのときにこのようなウインドーが開く。

ヨコハマ大洋鯨団たかはびの
たかさ～んチェック！
in『リングマスターII』

読者のみなさん、『リングマスターII』の中からポイントの高い男子女子に集まってもらったゾ。みんな物語の重要な鍵をにぎる中心人物たちだ。はたして、この人たちはあなたの敵となるのか味方となるのか？ それが『リングマスター』のまかふしぎ。では、読者の皆さんとご対面する前に、たかさ～んチェック！というわけだ。

マルロ。ムルソン家の血を引く血気盛んな15歳、王子さまだ。

アルベルト。負けん気の強い19歳。美形。アルセナの兄。

アルセナ。しっかり者の美少女17歳。こいつはポイント高い。

ハデルス2世。36代目国王。病気ぎみで顔色がさえないゾ。

ガゼール。見るからに悪者。アゴが割れてるゾ、おい。

注目3 メイン画面もチューンナップ

現段階ではまだアイテムの絵は出ていない。

画面写真を見ても、多少の違いがあることがわかるはずだ。まず3D表示画面の下、この部分に落ちているアイテムの、簡単なシンボルマークが現れるようになったゾ（アイコンみたいなものね、現在開発中なので、写真には絵は出てません）。コンパスは多少簡略化されているゾ。

戦闘モードもみがきあげられた

『リングマスターII』のゲームシステムは、『I』のものとそれほど大きく変わった印象は受けない。スキルポイント、メンタルポイントなどのパラメーターの豊富さは相変わらずスゴイ。

違うといえば、戦闘モードに入ったとき。たとえば複数の敵がいるとき、『I』では、自分が攻撃をしかけたい相手を指示することができなかった。

ところが『II』ではそれができるようになった。しかもグラフィック表示もしてくれるので、カーソルで攻撃したい敵を指示すればOKというもの。

これなら、何度戦闘を繰り返しても嫌気がさすことはないだろう。だいたい、『リングマスター』シリーズは、基本的に戦闘というものが少なくなっているので、たまに戦闘モードになると何ともいえないありがたさを感じる。

現在開発中なので、多少仕様の変更があるかもしれないが、きっといいものができるにちがいない。

さらにハマるためにさらに遊びやすく

『リングマスター』シナリオIをプレイした人から寄せられる不満のなかで、いちばん多かったのがスピードの問題。これは、なるべく多くの人にプレイしてもらえるようにと、使用メモリーをPC-9801VM2標準の384Kバイトにしたためだ。いってみれば、親切でしたことなのに、パソコンゲームを初めて作ったソフトハウスにそこまで望むのは、チョット酷ではないか。しかし、『リングマスター』製作スタッフの面々は、多くのユーザーの期待にこたえ、今度は640Kバイトをフルに使い、ディスクアクセスを極力避け、全体的に3～5倍のスピードUPを達成したという。このスピードは、はっきり言ってイイ気持ち。製作スタッフに感謝！

RPG論争解決の切り札ゲームとなるか

ポプコム本誌の「オピニオンプラザ」の中でも、たびたびRPGについての論争を見かける。この手の論争で多いのが、パソコンRPGマニアとテーブルトークRPGマニアの言い合い。どちらの意見ももっともだと思うんだけど、双方とも相手の支持するゲームをやり込んでいないみたいなので、誤解が多いんじゃないか。

『リングマスター』を製作しているスタッフの方々は、どちらのRPGにも精通していらっしゃるようなので、ご意見をうかがってみた。

「『リングマスター』の場合は、両方のオイシイところを混ぜ合わせて作っています。テーブルトークRPGでも、あの煩雑な計算というのは、はっきり言って欠点だし、その点は、パソコンRPGのよいところだから採用する。その半面、今までのパソコンRPGはシナリオ

が薄い、ゲームクリアと関係ないシナリオはとくに薄い。そのへんはテーブルトークRPGを参考にしています」とのことだ。

聞くところによると、『リングマスター』の購入者層は、20代前半中心だそうで、ほかと比べると明らかに高い。

また、ユーザーの多くは同社発行の『タクティクス』などの専門誌を読んでいるようなマニアが多いそうだ。そんな人たちからの意見のなかに「シナリオに不満」といったものはほとんどなかったそうだから、『リングマスター』のシナリオはなかなか完成度が高いと見ていいゾ。

今度の『リングマスターII』も、両方のマニアを同時に満足させることができる、本格派と呼ぶにふさわしいソフトに仕上がるのは、まずまちがいない。これは発売が楽しみだ。おっとそれより先に、まずシナリオＩをコンプリートして、腕をみがいておくことをおすすめするゾ。

注目4
X68版リングマスターも出ルンです

じつは、『リングマスター』のX68000版の開発がすでに始まっているのだ。X68版は、シナリオは『I』のものを使用するが、ゲームシステムは『II』のものを採用するということだ。1粒で2度おいしいね。より凝ったグラフィックをどうやってディスクに納めるかが悩みのタネとか。

セーブ後、プレイを続けることもできるゾ

ホビージャパンから強奪したマップを公開するゾ

右にあるのが、フィリアス・ノギスやトナデラレイのあるゴドランタ南方の地図。下が今回の舞台となる、ムルソン大公国とその付近の国々の地図だ。開発中なので多少の変更はあるかもしれないゾ。

ADVANCED DANGEON & DRAGONS

ポニーキャニオン

■PC-9801VM以降　価格・発売日未定
問ポニーキャニオン☎03-221-3271

アメリカで大人気のテーブルトークRPG「AD&D®」。それをもとにしたファンタジー小説『ドラゴンランス』。この2つがコンピュータゲームになって登場する。「AD&D」を製作したTSR、そしてそれをコンピュータ化したSSI。それらの会社と三位一体でこの企画に臨むポニーに対する我々の期待は大きい！

Heroes of the Lance

日本でも大人気のファンタジーワールド『ドラゴンランス』。これが美しいグラフィックのコンピュータアクションゲームとして日本のゲーム界に登場する。

『ドラゴンランス』のキャラクターがそのままに

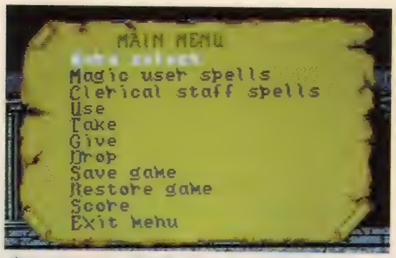
ポニーから発売されることになったSSIの「AD&D」コンピュータゲームシリーズ第1弾は『ドラゴンランス』をもとにしたアクションゲーム、『ヒーローズ　オブ　ザ　ランス』になりそうだ。『ドラゴンランス』はアメリカばかりでなく日本でもかなりの人気を持っており、富士見書房からシリーズの最初の3巻がすべて翻訳された(日本では全6巻)。アメリカで発売されている『ドラゴンランス』のボードゲームも輸入され、タイミング的にはこのあたりでコンピュータゲームかというちょうどいい時期であったわけだ。『ドラゴンランス』はまさにマルチメディアと言うべき大きな企画である。そもそも、テーブルトークRPGを実際にプレイし、それを小説化してしまお

『ドラゴンランス』のキャラクターがそのまま画面に登場。

壮大な世界設定の中から、また新しいドラマがつむぎ出される

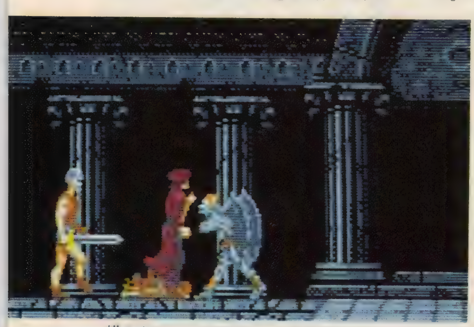
「AD&D」の世界を忠実に表現!

98版とは思えないほど美しいグラフィックが自慢だ。



魔法をかけたり、隊列を入れ替えたりするメニュー画面。

うということから始まったこの企画。シリーズ開始当初からアメリカで大成功し、その後テーブルトークRPG用のモジュールやゲームブックなど、さまざまなジャンルのメディアに進出して、いずれも大ヒットを重ねている。とくに『ドラゴンランス』は、そのさまざまなジャンルが有機的に結合していて、小説で書かれなかった部分が、モジュールなりゲームブックとして発売されるなど、心憎い販売戦略を試みている。



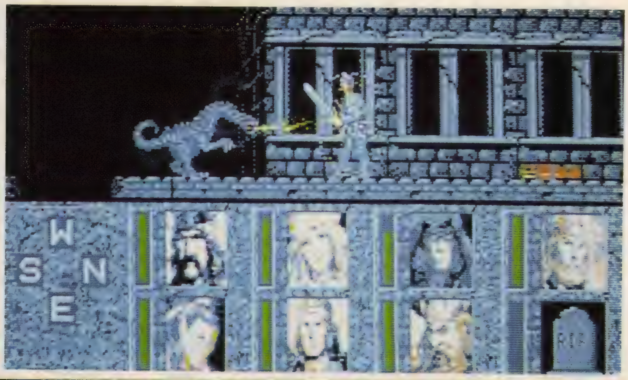
横スクロールのアクション仕立て。

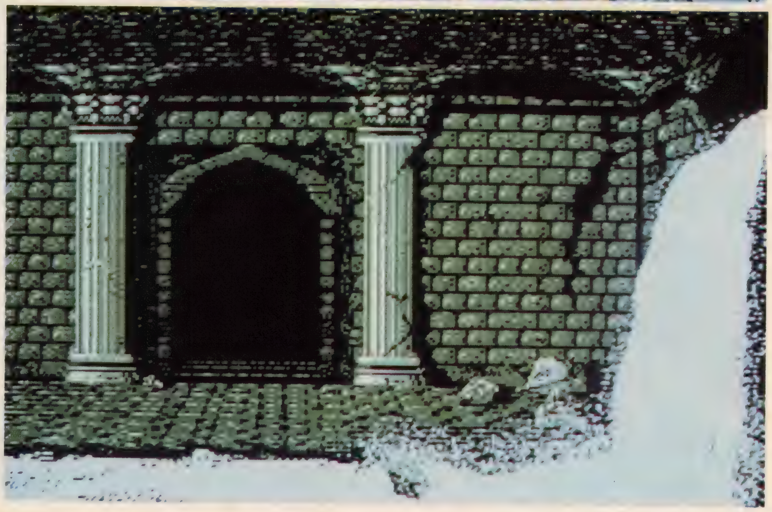
さて、そこで今回のコンピュータゲームなのだが、題材がアクションゲームということもあって、わりとミクロ的な視点に立ったストーリー作りがなされている。なぜRPGじゃないんだろうと考えたのだが、すでにキャラクターもストーリーもでき上がっている世界をコンピュータRPGのシナリオにするのはむずかしかったのだろう。

ゲームは8人の登場人物が謎めいた迷路の中を、めざす目的のために戦うという形になっている。一度に操作できるキャラクターは1人だけで、彼のヒットポイントが少なくなってきたらほかのキャラクターと交換できるようになっている。また、8人のキャラクターは4人ずつ前列と後列に分けられ、同じ列にいる人には治療の魔法をかけられるようになっている。

日本語版への移植はまだ完成していないが、途中までできた画面を見ると、かなりのクオリティーのものに仕上がってきているようだ。とくにグラフィックはアミーガやアタリSTにもけっして引けをとらない素晴らしい出来だし、操作性は今まで最高のものになっている。発売は年内をめざしているとのことだったが、一見の価値あるソフトだと言えるだろう。

死亡者にはお墓が建てられる。





滝の流れ落ちるシーンはみごとなアニメーション処理がなされている。

Heroes of the Lance キャラクター名鑑

ただ1人の女性キャラで、僧侶として持っている杖で治療の魔法をかけたりする、なくてはならない重要なキャラクターである。

ゴールドムーン

ソラムニア騎士団の騎士（実際はまだ騎士になっていなかった）。小さいわりにはかなりの強さを誇り、重たい鎧を着用している。

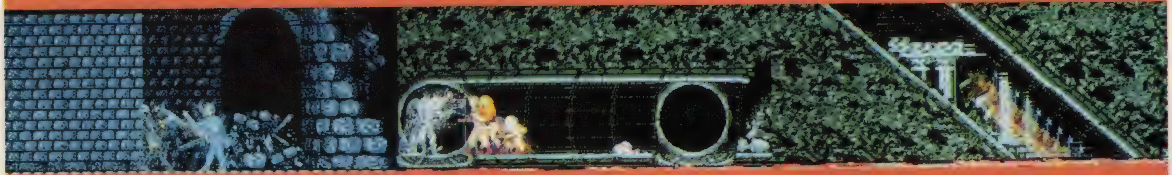
スターム

レイストリンの兄。弟とは対照的に大きな体と腕力を誇っている。精神的にも弟と好対照をなしており、勇猛果敢で実直なストレートな人物だ。

キャラモン

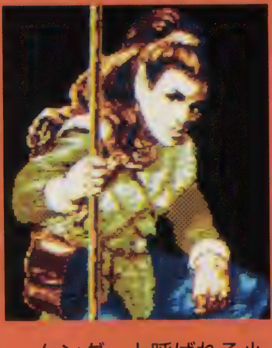
赤いローブに身を包んだ若き魔法使い。虚弱体質でヒットポイントはほんのわずかしかなく、敵の攻撃を食らうとあっけなく死んでしまう。

レイストリン



物語の主人公であり語り手の立場でもあるキャラクター。ハーフエルフといって、人間と妖精の混血である。

タニス



ケンダーと呼ばれる小人族で、泥棒をする習性がある。ゲームではその小さな体がいろいろと役に立つようになっている。

タッスルホッフ

ゴールドムーンの恋人。通常は1人しか操作できないこのゲームだが、ゴールドムーンが危なくなると突然現れて助けてくれる。

リヴァーウィンド

ドワーフ族の老戦士。タニスとは古くからの付き合いで、また、タッスルホッフとはいいコンビである。

フリント

画面はオーソドックスなコンピュータRPGだ。

Pool of Redience

今度発売される予定のインタラクトムービーゲームとキャラクターの互換性がある。

舞台はフォーゴットンリルム

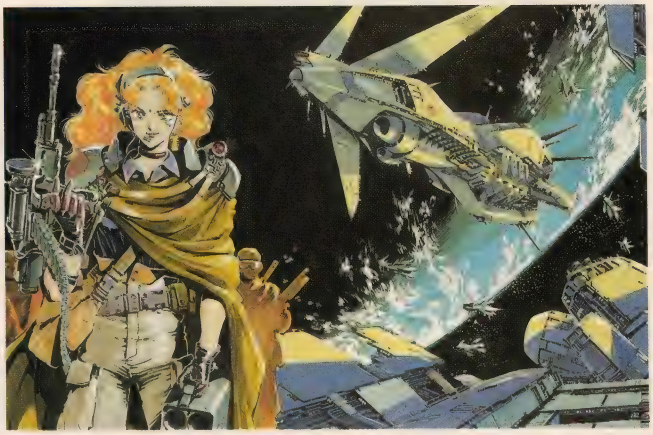
さて、『ヒーローズ オブ ザ ランス』に続いて発売される予定なのがここで紹介するコンピュータRPG『プール オブ レディエンス』である。「AD&D」のTSRオフィシャルワールドである「フォーゴットンリルム」を舞台にしたオリジナルなシナリオで、アメリカではすでにコモドール64とIBM PCで発売されている。

「フォーゴットンリルム」を舞台にしたメリットとしては、アメリカではすでにここを舞台にした「AD&D」のモジュールが多数発売されており、背景に親しみやすいということがあげられる。日本では「AD&D」がまだ翻訳されていないためこのようなメリットはないが、ひと足早く「AD&D」の世界を味わってみるのもいいだろう。これを機会に日本でも「D&D」だけでなく「AD&D」も翻訳の機運が高まってくるといいのだが。新和のほうでも数年以内には「AD&D」のルールの一部を翻訳、出版するそうだから、今後が楽しみな企画だ。

AD&D®ワールドをもとにしたコンピュータRPGだ!

Pool of Redience プログラマー ベイリス氏 来日!

先日(2月6日)、一口坂にあるポニーキャニオンで「AD&D」のシステムを使ったコンピュータRPG『プール オブ レディエンス』のIBM PCバージョンのプログラマーであるScott F. Bayless氏を交えた記者会見が行われた。SSIでのプログラミングに関する話に交じって、今後の「AD&D」シリーズの発売計画などが発表になっていたが、ポニーではAD&D事務局というプロジェクトを発足させ、これからも積極的に「AD&D」に力を入れるとのお言葉をいただいた。著作権や利益の問題はあるだろうが、「D&D」関係を扱う他社と一体になったキャンペーンが繰り広げられたら素晴らしい企画が実現するのではないかと思うのだが、どうだろうか。素晴らしい「AD&D」ワールドを、ぜひ日本でも実現させてほしいものだ。



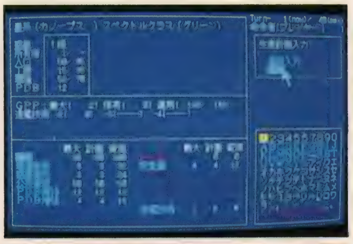
リーチ・フォー・ザスターズ
銀河帝国建設

ホビージャパン

■PC-9801VM、UVシリーズ(要640Kバイト、バスマウス)価9,800円　4月上旬発売予定　問ホビージャパン　☎03-354-9341

ホビージャパンのコンピュータゲームソフト第2弾!

『リングマスター』に続いてホビージャパンが送り出すコンピュータゲーム第2弾は、オーストラリアのソフトハウス「Strategic Studies Group」通称SSGのシミュレーションゲーム、『リーチ・フォー・ザスターズ』なのだ。SSGは最近ポツポツとシミュレーションゲームを出し始めた比較的新しいソフトハウスだがそのクオリティーはかなり高く、1984年に発表された太平洋戦争の空母戦ゲーム『キャリアーズ・アット・ウォー』は、アメリカのすぐれたシミュレーションゲームに与えられる権威ある賞「チャールズ・ロバーツ賞」を受けたほどだ。シミュレーション性の高さに加え、そのすぐれた操作性がこのソフトハウスの売りものだ。そのなかでもこの『リーチ・フォー・ザスターズ』は異色作で、大宇宙が舞台の戦略級のシミュレーションゲームなのである。ホビージャパンがこの作品を移植すると聞いて1つ心配だったのは、日本のソフトハウスにあのSSGのすぐれた操作性がうまく移植できるかということだった。この問題に関しては、未完成なその画面を見たかぎりでは、アップルIIGSバージョンにはかなわないものの、かなりクリアしてくれたようだ。このゲーム、オーストラリアのゲームながらアメリカのシミュレーションゲームの神髄をたっぷりと味わわせてくれる素晴らしいゲームなので、みんな一度トライしてみてほしい。



1つの惑星にはこれだけのデータが詰まっている。

艦隊編成図。船の能力によってマーク1から4まである。

君は全宇宙を征服できるか!

製品版のディスクは、まだ完成していなかったので、今回は操作性、グラフィックともにかなりいいアップルIIGSバージョンを使ってこのゲームの概略を解説しようと思う。

『リーチ・フォー・ザスターズ』は基

アップルIIGS版の画面。

各星系の距離はアップで見る。

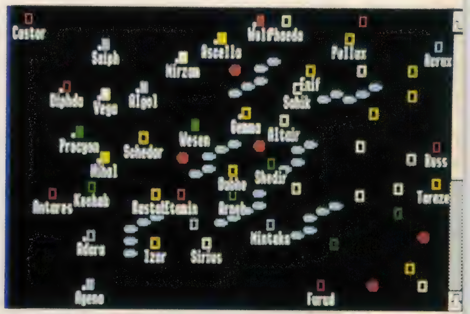
初心者でも簡単に楽しめる本格的SFシミュレーション

リーチ・フォー・ザスターズ大銀河マップ

リーチ・フォー・ザスターズ　の付属マップがこれだ。日本版はまだ見ていないが（これはアップルIIGS版）、おそらくこれと同じようなものがつくだろう。このマップでは各宇宙空間がヘックスで区切られているが、実際の画面ではヘックス表示はない。このマップがないと、恒星間の距離がわからず苦労することになる。各恒星には１つまたはそれ以上の惑星が存在しておりそのそれぞれに植民が可能だ（まったく惑星のない星もあるので注意）。

本的には４人でプレイされる。プレイヤーが４人に満たないときは残りをコンピュータがプレイするようになっている。ゲームの目的は、１つしかない。惑星に、植民することによって人口を増やしていき、ゲーム終了までに最も高い得点を得ることだ。得点は領土を増やすことに加え、宇宙での戦闘に勝つことによっても得ることができる。マップはそれほど広くないので、ゲームが進むとプレイヤー間の戦いはいたるところで起こる。宇宙での戦闘はお互いの戦艦の数とその戦艦の性能によって判定される。技術力も大きなゲームのファクターなのだ。

工業力を上げ生産力を増やすとともに人間の住めない惑星を開発してそこに植民船を送り込む。相手プレイヤーに備えて戦艦や陸軍、惑星防衛基地（PDB）などを生産する。そして戦艦のタイプ、航行能力、工業技術の３つのテクノロジーを向上させていくのだ。それを妨害するのは相手プレイヤーばかりではない。突然惑星を爆発させてしまうノヴァ、工業力を下げてしまう惑星汚染、住民の反乱などのイベントもたびたび起こり、ゲームにアクセントをつけている。しかもターンの構成が全ターン同じではなく、工業力を使った生産は２ターンに１回しかできず、ほかのターンは移動しかできない。そのため植民の計画などをきちんと立てておかないと、植民したのはいいが次のターンが生産ターンでなかったばかりに開発ができず、むざむざ人口を減らしてしまうこともある。綿密な計画がものをいう知性派コンピュータゲームなのだ。



アップルIIGSではプルダウンメニューを使ってマウスだけでプレイできる。

得点は植民地の開発、戦争での勝利などによって増やしていく。

BIT²

■MSX2、PC-8801SR以降(アナログモニター専用) 各8,800円 3月下旬発売予定 問BIT² ☎03-479-4558

首斬り館とはなんぞや

お待たせいたしました。ビッツーの『首斬り館』だス。と言っても、昨年のソフトハウスエクスプレスで、ビッツーにチラッと聞いた話を紹介しただけだから、知らない人が多いかな？　もしそうだったら悪いから、ひとつここで詳しくご紹介しておこう。

まず、ジャンル。これは、時代劇ホラーアドベンチャーゲームといって、ちょっとコワイ（不気味な）ゲームであるのだス。そらもう、タイトルのネーミングからしてコワイから、わかるよね。

でね、なんで『首斬り館』かというと、このゲームの最後の目的地が、不気味な雰囲気が漂う、悪人のアジト〝首斬り館″だからであるだス。ちなみに楳図かずおの「のろいの館」に出てくる、タマミは関係ない（だれもそう思わなかったって？）。

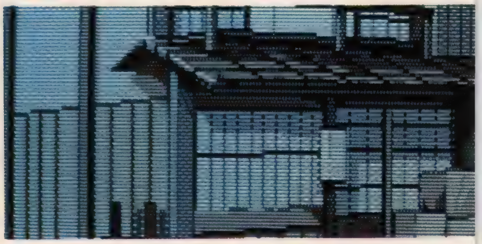
さてさて、こんなことよりゲームの内容に話を進めよう。主人公は、時代劇だからして、元禄8年江戸の深川に住む傘張り浪人・藤兵衛。しかしこいつの本業は別にあって、5代将軍・綱吉が出した「生類憐みの令」（犬をはじめ動物などをたたいたり殺した人間を死罪にしたりする令。知ってる人は知ってるよね）の罪に問われそうになった者や批判者を、水戸領内へ逃亡させる〝逐電屋″というものをやっているのだス。長くなってゴメンだス。

なぜ、水戸領内かというと、幕府に対して権力を持っていた「水戸のご老公」だけが、その令を認めなかったか

服装は汚くてみすぼらしいが、藤兵衛は顔がいい。だからモテるのだ。ちなみに年齢は29歳。

藤兵衛の忍術の先生・松尾芭蕉。芭蕉自身もある1つの事件を追っている。

馬喰町の宿「蛇ノ目屋」。ここでは重要な人物と会う。



逐電屋・藤兵衛ここに参上！江戸に次々と起こる、娘の神隠し事件とは…？

振袖を燃やす本妙寺の坊主たちによってわかる、ある事件の関連。

神隠しにあった3人の娘

左から順に次々と娘が神隠しにあう。はたして彼女たちに何があったのか……。彼女たちの共通点は何か？

らなのだス。

で、こっからゲームのプロローグだス。

ある日、藤兵衛に忍術を教えてくれた恩師・松尾芭蕉が訪ねてきて、神隠しにあった娘を逐電させてくれと頼まれる。「エー、んなものどうやって」ってフツーは、思うが、藤兵衛は違う。引き受けちゃうのだス。だから、どこにいるかもわからないけど､とりあえず捜しに出かけるのである。ところがところが、そんな藤兵衛の行く手を阻むヤツらが出てきた。妙な技を使う4人の男がそいつらだス。さらに、その4人の男と戦っている藤兵衛のところに、またもや娘が2人神隠しにあったというニュースが入ってくるだス。

そしていつしか藤兵衛は、自分が邪悪で大きな事件に巻き込まれているのを知った――のだス。

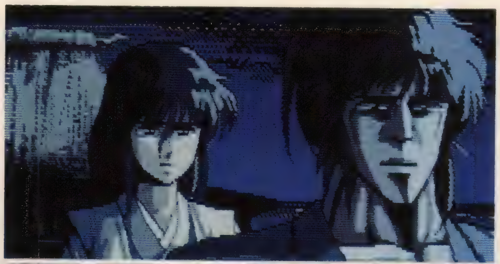
パチパチパチ。恐ろしいっス、恐ろしいっス。このあとどうなるんスかねえ。でもね、こっから先はゲームをやった人じゃなきゃわかんないんだス。

で、ゲームの構成なんだスけど、これは一之巻～五之巻という巻立てになっていて、一～三までは神隠しにあった娘たちの追跡編で、四は来留須（くるす）とゆー悪人の親玉の妖術によって、空間が狂わされてしまった武家屋敷（ダンジョン）からの脱出編で、五が首斬り館への潜入編となっているのだス。

写真では紹介できなかったけど、これはコマンド選択制で、戦いも忍術というコマンドによって行われる。ゲームが進むにつれて、藤兵衛には仲間もできるんだス。目明かしのひょう吉と陰陽師（おんみょうじ）の少女・瑠璃（るり）がその2人。この2人がけっこう大事で、彼らの武器や呪術がないと進行しない場面もあるそうだス。

それと、楽しみなのはエンディング。あっとおどろくタメゴローが待っているそうだス。だスが多くてゴメンだス。

何やら深刻な顔をしている藤兵衛と陰陽師・瑠璃。何があったのか？



吉原の花魁・芳野と藤兵衛。と－にかく、モテるのだ。

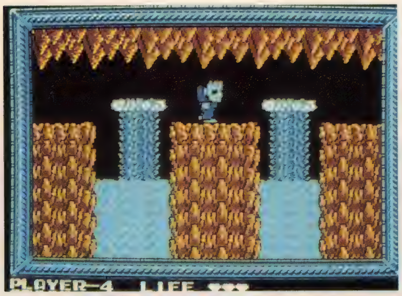
■MSX2, MSX2+ 4月発売予定 メガROM
6,800円 問ホット・ビィ☎03-360-3621

モンモンモンスター
悶々怪物

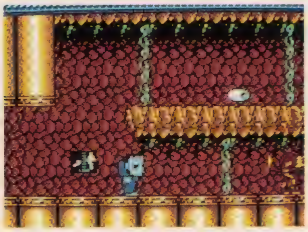
ホット・ビィ

フランケン対メガルド!

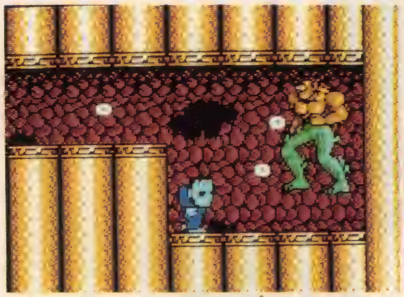
MSX2版の移植ソフト『中華大仙』以来、ひさびさに登場するホット・ビィである。『悶々怪物』は、これまで映画にも何度か取り上げられた有名な人造人間・フランケンが主人公という、ユニークなアクションゲーム。今までホット・ビィにいだいていたイメージがくつがえされそうな、オリジナル作品である。このテのタイプのゲームは初めてとのことで、会社のロゴを思い切って変更したり、最近のホット・ビィは意欲的に新しいことに挑戦している。



ステージ1の洞窟。水柱が上下し、フランケンの行く手をさえぎっている。



ステージ1。おお〜っと、こんなところにアイテムがある。これは回転弾だ。



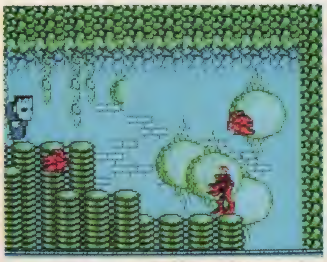
ステージ1のボス、サイクロプロスである。こいつは放射状に弾を発射してくるのだ。

ストーリーの紹介だ。

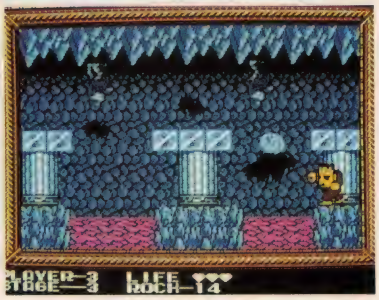
18世紀、ハイデルベルク(ドイツ)郊外に1人の科学者が住んでいた。彼の名はヴィクトル・フランケンシュタイン博士。博士は、ある嵐の晩に、長年の研究テーマであった、人造人間を完成させた。人造人間は身長2mという巨人で、体じゅうにキズを持ったおぞましい姿をしていた。博士は、自分の名前を取って〝フランケン〟と命名した……。

と、ここまではおなじみのストーリーだが、ここからがちょっと違う。博士は研究を続け、次々に人工の生物を作り上げた。そしてある日、実験の失敗により、理性を持たない恐ろしい生物〝メガルド〟を生み出してしまう。博士はメガルドに殺され、博士を慕っていたフランケンは、メガルドに復讐することを誓った。そしていま、メガルドと手下の怪物どもがすむ洞窟の奥へと入っていくのである……。

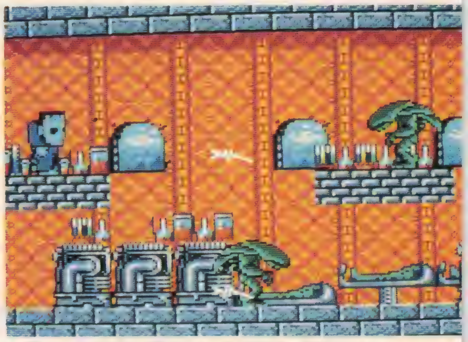
ステージは全部で4つ。1と3が洞窟で、2が地底湖、4がメガルドの潜む研究所となっている。アクションといっても、かなり込み入ったマップになっているので、マッピングが必要になるかもしれない。アイテムはパワーアップショット、回転弾、LIFE回復などいろいろあるが、すべてブロックや障害物を壊して手に入れる。思わぬところにアイテムが隠れているから、アイテム探しに力を入れてプレイすると、よりいっそう楽しめそうだ。〝オーソドックスな意欲作〟とのことである。



ステージ2。地底湖の底を行くフランケンである。ここには、半魚人みたいなヤツがいる。



ステージ3も洞窟である。フランケンは、迫力満点の岩ショットを投げた!



フラスコや死体が置かれている研究室。最終のステージ4だ。

ごぶさたのホット・ビィ。今度はオリジナルアクションだ!

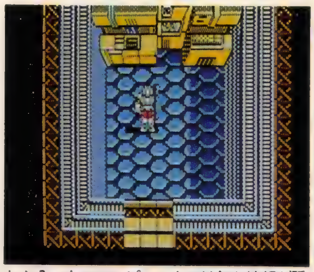
PLANETS IN LEGEND

クレアスター

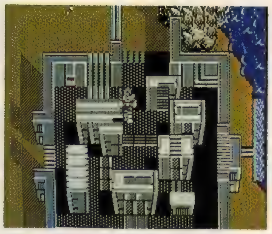
ボーステック

■PC-9800シリーズ ¥9,800円 3月11日発売予定 問ボーステック☎03-708-4711

無人調査船が連れ帰った「ワークユニット」とは?



おや? あのコンピュータには何か情報が隠されていそうだぞ。



広い大陸に点在する街や都市には、いろいろな出来事が待っている。

街をまるごと破壊し、戻ってきた無人調査船から出てきたものは?

戦闘シーンでアニメーションするロボットは30種類もある。

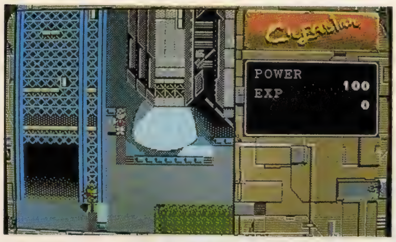
正統派SFファンタジーRPG

銀河のはずれにあるクレアスター星系は、かつて繁栄をきわめた古代クレアスター文明の中心地である。

しかし、そのクレアスター文明を築き上げた人々は、いったいどこへ消えてしまったのか? 今となっては知ることはできない。新天地を求めて旅立ったのか? あるいは、突然滅亡してしまったのか……?

それでも時は流れ、数万年ののちに再びクレアスター星系に知能のある生物が現れた。彼らは古代人の残した遺産から多くのことを学び、近くの惑星に植民地を開拓した。

最初の都市には、宇宙船があるぞ。



ある年、数年前に銀河の中心へ旅立ち、そのまま行方不明になっていた無人調査船がクレアスター星系に帰ってきた。しかし、調査船から降り立ったのは人類を滅ぼそうとするロボット「ワークユニット」だったのだ。「ワークユニット」たちは、古代文明の遺跡を基地にして、クレアスター星系の惑星で破壊と殺りくの限りを尽くしたのだった……。

そこで、主人公となった君は都市や町にいる人々から情報を集め、「ワークユニット」を破壊すべく、戦いを始めるのだ。

とはいっても、最初、主人公はその場所がどういうところなのかも知らないし、身を守る武器すら持っていない。とりあえず、近くに見える都市へ行ってみよう。そこでは、残された最後の宇宙船で脱出しようと、人々は忙しく走りまわっているはずだ。そんな都市の一角で市長に会うと、南にある駐留軍基地へ行くように頼まれる。おそらくこれが、このゲームでの最初のクエストだろう。

『クレアスター』は、ふつうよく見られるRPGのように、多くのクエストをこなしながら進んでいくタイプのゲームである。ていねいにクエストをクリアしていけば、それほどむずかしいゲームではない。ほどよい難易度設定に好感が持てる。

メイン画面は、上から見下ろした2Dのマップ上で進められ、戦闘シーンになると、主人公側から見た3D画面へと切り替わる。このほかには、断層型の地下迷路もあり、アクションシーンも少し取り入れられているのだ。

シナリオは全部で3本あり、アクイナス星、ウィブ星、クライストゥール星の3惑星で物語は進行する。最初はアクイナス星から始まり、弱かった主人公の力もだんだんと強くなってくる。そして、最後のクライストゥール星に行くころには、目的もしっかりしたものになっているだろう。いろいろな人と出会い、別れ、すべての謎が解けるラストシーンまで、そう遠い道のりではないのだ。

全体的に見て、少し地味な印象を受けるゲームだが、正統派としてコンピュータRPGの基本に忠実に作られている。捜査もテンキーとスペースキーのみでOKなので、初心者でも安心してプレイできるゲームだ。もちろん、マニアの要望にも十分堪えられるから、幅広いユーザーに支持されるゲームと言えるね。

ヴァルナ

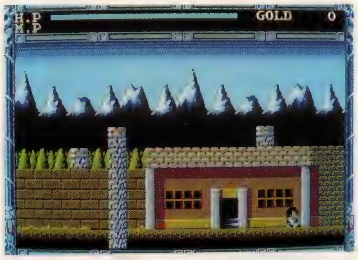
システムサコム

■PC-8801SRシリーズ ¥7,800円 4月上旬発売予定 問システムサコム☎03-635-7609

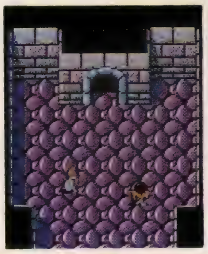
荒れ果てた世界を救え

『ヴァルナ』は、アクションゲームとアドベンチャーゲームを合わせた新しいタイプのゲームだ。よりストーリーを楽しめるように、シナリオにはサコムのノヴェルウェアシステムが採用されている。これは、プレイヤーが1つの物語の主人公になって自分の考えに基づいて自由に動きまわれるように設定されているという形式なのである。

プロローグはこうなっている。ユニテリオンという王国が100年祭を行っていたその夜、祭司長ザウルザリウスの陰謀により、国王のロナールが殺され、王に仕える者もすべてが殺されたが、メルフィア姫だけは難をのがれた。そのころからこのユニテリオンは荒れ果てて、魔物の巣になってしまった。そこで、その世界を救うため、勇者ディール・ギャラットが伝説のクリスタルを見つける旅に出た。それから10年、彼の息子カミルが父の行方を捜して、このユニテリオンを訪れたという設定だ。そして君たちユーザーがコントロールするのは息子カミルである。



横スクロールの画面。ここがこのゲームのスタートになる。


ここはダンジョン。モンスターがたくさんいる。

フィールドに出た。この建物は何なのだろう。

このゲームは先にも言ったようにアドベンチャーとアクションの2つを合わせ持ったゲームだ。しかし、それは同時ではなく、ゲームを進めると、あるときはアクションで、あるときはアドベンチャーというように分かれている。それはゲームの進行状態によるようだ。

戦闘は、アクションそのもの。武器か魔法を使って行うことになる。武器やシールドには何個か別のものがあって、これは強さを設定するもの。なぜかと言うと、これはRPGではないから経験やレベルアップなどができないからである。より強い武器、防具を身につけるだけで、強い相手にも勝つことができるようにRPGでいうレベルアップした状態になることが可能なのだ。

また、魔法も同じことが言え、武器を持ったならばマジックポイントが続くかぎり魔法が使えるようになる。

このゲームは経験値がないから、ザコキャラとの戦闘はほとんど回避したほうがよさそうだ。モンスターとの戦いでメリットのあるのはライフ回復やマジックポイント回復の薬くらいだからである。

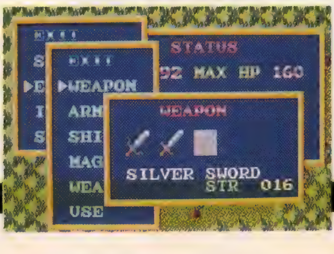
アドベンチャーの部分は、一般のアドベンチャーと同じく、コマンド選択方式が取られている。

2種類のゲーム方式を採用し、それを1つにまとめ上げたのは、なかなか素晴らしいことだ。

とくに、アドベンチャーがむずかしいとかアクションがむずかしいといったことはないらしい。

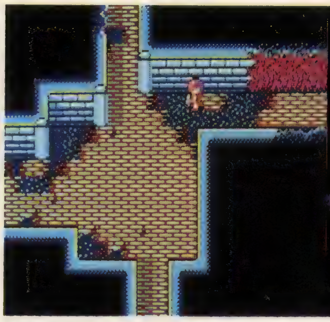
さあ、いよいよ君たちがこの冒険に出発する時が迫った。君ははたしてこの島を再び自由で平和な島に戻すことができるであろうか。

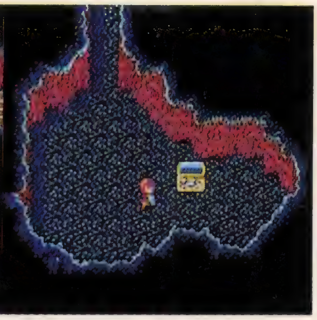
アクション+アドベンチャーゲームでストーリーを楽しもう



ステータス画面。アイテムが絵で表示される。

ゲームのスタートはここから。

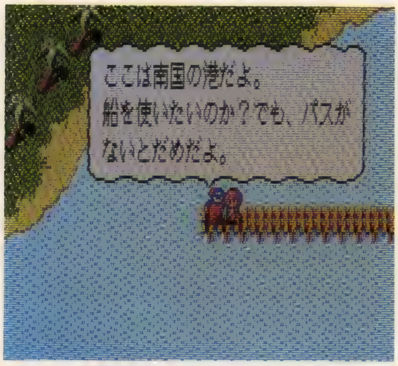

洞窟に入ったところ。このゲームには洞窟がたくさんある。


宝箱だ！ 何が入っているのかな？

プロヴィデンス

システムサコム

■PC-8801SRシリーズ ⑨7,800円 3月中旬発売予定 問システムサコム☎03-635-7609



海にのびる桟橋には人がいた。

アドベンチャーふうARPGだ！

突然、邪悪な魔女マーラが、「フォルテラ島」に舞い降りたために、モンスターが島の中を歩きまわるようになってしまった。マーラはこの島の乗っ取りを計画していた。しかし、この島に住む１人の青年が、再び島に平和を取り戻すために立ち上がった。彼の前には多くの苦難が待ちかまえていた。

こういったプロローグで始まるこの『プロヴィデンス』は、今までのARPGとはひと味違ったシステムになっている。

まず経験値とレベルがない。これはそんなに長い間冒険をするのではないから、という理由らしい。では、どうやって成長するのか？ それはじつに簡単なことなんだ。キャラクターは洞窟などにある宝箱などからアイテムを見つけることができる。そのアイテムには剣や盾、ヨロイがあり、それぞれ５種類ずつがどこかに隠されていて、それを身につけることによって、強さや防御力が増す、つまりそれだけキャラクターが成長したということになるのだ。ヒットポイント（LIFE）は最初からMAXになっているので、それ以上増えることはない。もし、敵に攻撃を受け、LIFEが減ったら、この島に何カ所かあるLIFE回復所に入ればMAXまで戻るから心配は不要だ。

ARPGにつきものの魔法に関しても違うところがある。まずマジックポイントがない。マジックは、武器を手に入れることによって使用が可能になるけど、マジックポイントという制度がないため使いほうだいなのだ。

戦闘は剣と魔法で行うが、できるだけ離れたところから魔法でモンスターをやっつけるのがベター。ただし、さっきも言ったように経験値が入るわけではないので注意してくれ。手に入るのはLIFEの回復薬ぐらいだ。ということは今までの一般的なARPGのようにザコキャラを相手に何回も戦闘してレベルを上げるなんていうことは必要がない。モンスターを倒すのは先に進むときに邪魔だから倒す、みたいな感がある。

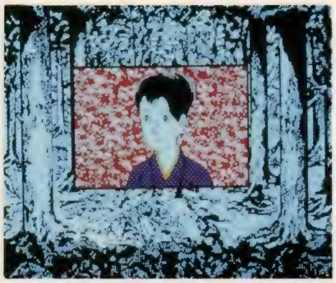
実際にゲームを進めていくうえで必要なのはアイテム集め。鍵やパスなどがどこかに隠されている。それについてのヒントは、この島のいたるところにいる人に接触することによって得られるだろう。また、この島のどこかにはデカキャラが何匹か隠れていて、重要なアイテムを持っているということだ。ゲームを進めていくうえで、必ず出会うことになる。

今までにあまり見られなかったいろいろな試みがなされているこのゲームは、システムサコムのARPGに対する追求と創作意欲が出ているのではないだろうか。

こんな山の中にも人がいたぞ。

島の平和をおびやかす邪悪な魔女を倒すのだ！

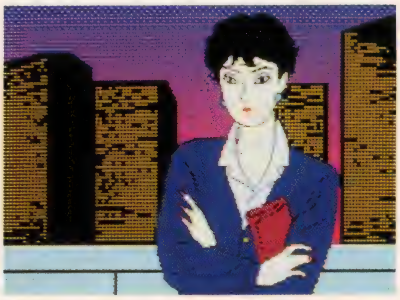
快調！ツァイトの名作浪曼文庫シリーズ


第１弾の『ねじ式』である。全体に流れる独特なムードが、新鮮であった。

ツールのツァイトが初めて取り組んだゲームが、劇画家・つげ義春原作の『ねじ式』であった。超異色のアドベンチャーゲームとして、ポプコム大賞特別賞に輝いた作品である。

この『ねじ式』を第１巻として、ツァイトは「名作浪曼文庫」を創刊した。これまで、おびただしい数のゲームソフトが世に出されているが、ツァイトのスタッフたちが納得できるものはなかった。現実からあまりにも遊離していて、精神的な飢えを癒すことができないというのだ。そこで、20代後半から30代前半という彼らの世代に決定的な影響を与えた、劇画の黄金期・60年代の諸作品を中心にゲーム化していこうと考えた。それがこの「名作浪曼文庫」なのである。〝いかに生きるか、どのような死を迎えるのか！　自身の運命に寄り添う浪曼に惹かれる今や微少なる正常な人のために〞、あえてリスクを冒してまでも世に問うていこうというのが、ツァイトの主張である。

幸いにして『ねじ式』は新聞・テレビでも取り上げられ、静かなブームを呼んでいるようだ。第１期５巻のうち、２巻、３巻の最新情報を入手したので、さっそく紹介したいと思う。


高層ビルを背に立っているOL。ひさうちみちおのタッチがよく出ている。

第2弾

山本さん家の場合に於るアソコの不幸に就て（仮題）

ツァイト＋ウィル

■PC-9800シリーズ　5月発売予定　Ⓨ予価9,800円
Ⓜツァイト☎03-299-0461

安直なアダルトに喝を入れる！

第１弾の『ねじ式』にもおどろいたが、この『山本さん〜』にはもっとおどろかされた。つげ義春の次は、なんと、ひさうちみちおの世界をゲームにしてしまおうというのである。ひさうちみちおといえば、最近こそ、一流（？）の雑誌にマンガ、イラスト、コラムなどを書いている売れっ子であるが、もともとは二流三流のエロマンガ誌に、超カゲキな作品を発表していた人である。知らない人は、このページの右下の写真から、おおよそのことを想像してもらいたい。

つげ義春とひさうちみちお。どちらもマイナーの中の超メジャーといった感じの作家ではあるが、作風にこれといった共通点はないように思われる。ツァイトがひさうちに目をつけた理由は何か？　山中社長の話を聞いているうちに、ナルホドと思うようになってきた。

「ひさうち氏の作品は単なるエロマンガとはちがうんです。読んでもらえばわかると思うんですが、非常に論理的ですよネ。それに、現代社会に対する批判精神にあふれており、タブーとされているものに果敢に挑戦しています。痛烈なパロディー、ブラックユーモアも魅力です。とにかく、単純なスケベーではなくて、思想があるんですヨ。再読が可能なエロマンガって、ひさうち作品ぐらいじゃないですかネ？」

確かに、それは言えると思う。絵のうまさもピカイチだし、最近は、文章家としても、特異な才能を発揮しているひさうちみちお。彼の作品をゲーム化するからには、昨今はやりのアダルトもののようなタイプのゲームではいけ

"アソコ"という文字がひとり歩きしてしまうという、シュールな作品が題材だ。

おっと、カゲキなグラフィックだ。心の中の願望を具現化するとこうなるのか!?

ひさうちみちおのお変態ワールド

ないと思うのだが……。

「アドベンチャー・タイプのゲームになるでしょうが、アニメ処理を多用し、映画感覚で楽しんでもらえるものにしたいと思っています。口はばったいようですが、ボクらはATGだと思ってるんです。ロマンポルノではないんですヨ。ハダカを扱うといっても、それは素材にすぎません。あくまでも、心の要求にありのままに生きるとはどういうことなのかを、追究していくつもりです。いい意味での〝ヘンタイのすすめ〟という感じですかネ」

ゲームは、全体を5つの章に分けて、それぞれのエリアで主人公が入れ替わるという複雑な構成をとっている。このゲームをクリアしたとき、あなたは〝正しいヘンタイ〟になっている!?

ひさうちみちお

昭和26年、京都府生まれ。本名は久内道夫。昭和51年、知る人ぞ知るマンガ雑誌『ガロ』より、「パースペクティヴ・キッド」という作品で鮮烈なデビューを飾る。以後、天性のスケベ一感覚と個性的なペンタッチを駆使して、エロ哲学、ブラックユーモア、パロディーなどがいっぱいに詰まった諸作を、さまざまな媒体に発表。著書に『山本さん家の場合に於るアソコの不幸に就て』、『ラビリンス』、『アポクリファ』、『100万人のマスチゲン』、『正しいお變態本』など多数。

第3弾

猟奇王

(仮題)

ツァイト+ろまんてっく

■PB-9800シリーズ 6月発売予定 ⊡予価9,800円
問ツァイト☎03-299-0461

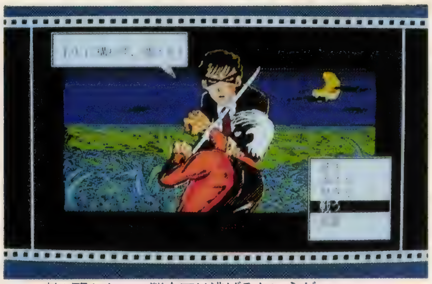
だれの心にもある"猟奇"の本質に迫る!

少年の日の郷愁 冒険活劇の世界!

『ねじ式』、『山本さん～』に続く第3弾が、川崎ゆきお原作の『猟奇王』だ。原作者には、いささか失礼であるが、つげ義春、ひさうちみちお以上にマイナーな作品である。しかし、山中社長の思い入れの強さには、前の2作をはるかにしのぐものがあるようだ。

「じつは、〝浪曼〟という言葉は、この『猟奇王』の中から取ったものなんです。だから『猟奇王』は、〝名作浪曼文庫〟のリファレンスになる重要な作品といえます。高校時代に読んで深い感銘を受け、いつか、なんらかの形でこの世界を再現したいと思ってきました。ボクにとって、たいへん大切な作品なんです」

ちなみに、共同開発をする、ろまんてっくの代表・大浦氏は、高校時代、山中社長と同級生。〝浪曼集団〟というグループを作り、自主製作映画やフォークソングなどを作って活動していたという(当時、『猟奇王』を8ミリ映画化するプランがあった)。この2人、たとえばルーカスとスピルバーグのような、いいコンビのようだ。



敵が現れた! 猟奇王は逃げろというが…。

大浦氏にゲームの説明をしてもらおう。

「基本的にはアドベンチャーの形で進行していきますが、とくにジャンルにこだわるつもりはありません。3部構成にして、主人公の梅原が、猟奇王と出会い、財宝をめぐる争いに巻き込まれていく過程を冒険活劇にしてみたいと思っています。

基本の画面、会話シーンである。猟奇王が、アジトで作戦会議をしているところだ。

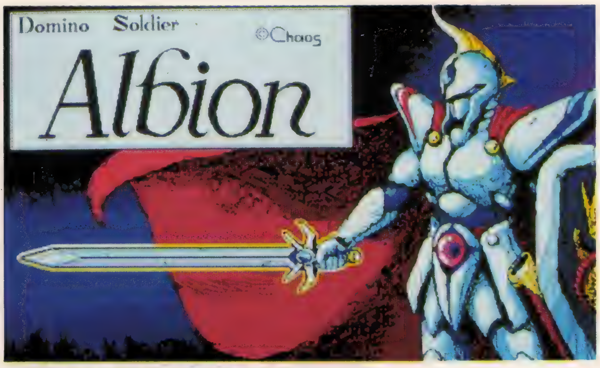
マイナーな作品で、とかく〝猟奇〟という言葉から誤解を受けやすいんですが、幅広い層にプレイしてもらいたいので、猟奇王を一種のヒーローに仕立てています。ストーリーも、すべてを生かすとわかりにくくなってしまうので、ゲームになりやすいように再構成してみました。原作にはないアイデアを、いっぱい盛り込んでいます。心の中にある〝猟奇〟をうまく抽出することができればいいのですが……」

なるほど、〝猟奇王〟はだれの心の中にも住んでいる。心で思うだけなら、どんなことをしても自由だ。子供のころの自由な自分に、自然と猟奇王の姿が重なってくるようだ。

〝遠きに思いを馳せるのを浪曼といい、現実に果たそうとするのを狂気という〟

川崎ゆきお

昭和26年、兵庫県生まれ。3人兄弟の末っ子で兄と姉がいる。昭和46年、マンガ雑誌『ガロ』より、「うらぶれ夜風」でデビュー。以後、主に『ガロ』をメインとして作品を発表するが、一連の〝猟奇王〟シリーズがとくに有名で、代表作といってもいいだろう。一見、うまいのかヘタなのかわからないユニークな画風は、一度見ると忘れられない強烈な個性を放っている。ひさうちみちおは、彼の数少ない親友の一人だという。著書に、『猟奇王』、『悪いやつほどよく走る』、『エディプスの怪人』など。



アルビオン 白亜の騎士伝説

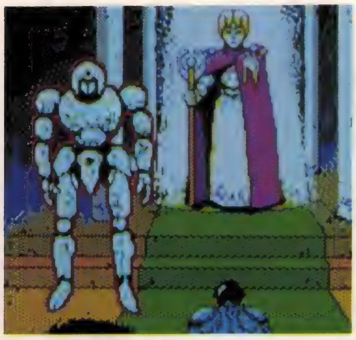
カオス
■PC-9800シリーズ(VM以降) ⑦9,800円
問カオス☎06-927-1060

これが主人公。彼の前には、これから途方もない旅が待っているのだ。

本格派3DRPGだ

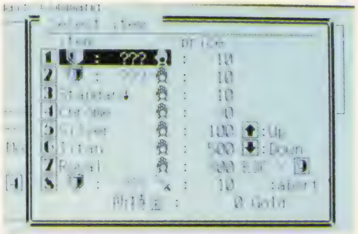
ゴアン・ワールドは、いま、危機に瀕(ひん)していた。数百年前に起きた「最期の戦い」において彼らの文明は滅び、人々は残ったテクノロジーの管理を「神」に任せて平和に過ごしていたところ、ある神官がみずからの野心をそそのかされ、破壊の神であるケルヌンノスを再び動かしてしまったのだ。そのため、ゴアンの自然が狂い、各地で争いや飢饉(きき)が起こっていた。神々は主神であるテウタラスのもとに集結してこれに対抗し、なんとか事態は収拾したが、依然として平和を戻すには至らず、かえって泥沼の方向に向かっていた。

主人公は、アムイイムの町のアクリア寺院で、テウタテスから真っ白なドミノをもらった。



主人公はアムイイムの町でテウタテス神に見いだされ、テウタテスからもらった真っ白なドミノとよばれる鎧(よろい)を着てこれから始まる冒険の旅に備えた。

彼の旅は7つにおよび、その途中でライバルやさまざまな人との出会いが待っている。今や、ゴアンの命運は彼の双肩にかかっている。


武器屋では多くのアイテムが売られている。

アルビオンは、カオスが初めて発表した作品だ。いわゆる3DRPGで、マップは16×16が40枚を超えるという壮大なものに仕上がった。

このゲームには、従来の“戦うだけのモンスター”たちとは違う、性格づけのあるキャラクターとしてライバルを設定し、主人公との対比をして感情移入に努めている。このゲームでのライバルはエルヴィ・ヴァハ・マクロイという若者。ライバルは主人公と腕が互角で、主人公のレベルアップに応じ成長していくというシステムで、シナリオの要所でつねに主人公のじゃまをするよう設定されている。

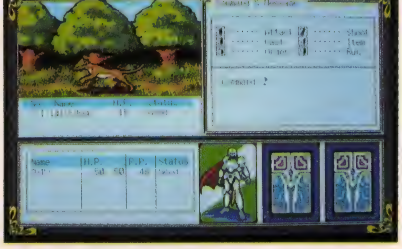
また、このゲームでは、主人公はパーティーを組まずにペットとともに行動するようになっている。ペットは基本的には役に立たないが、戦闘時の行動をペットに任せることによってバラエティー性を持たせている。

戦闘はPP(サイキックポイント)という、精神力から生み出された“気”の力がドミノによってエネルギー化されたものを使って行うことになった。

これは武器やクリスタル(魔法のデータパックで、1つに8つの魔法が入っているもの)を使うときに必要だ。

ゲームはまず、テウタテス神のクエストから始まる。ライバルがつねに身近にいるという存在感が、ゲームへの感情移入を深めてくれるだろう。

表にはたくさんのモンスターがいるのだ。



ライバルのじゃまは許さない ゴアン・ワールドを救えるのは君だけだ!

ブロダーバンドジャパンで、スッゲーおもしろそうなゲームが2本も進行中だ〜〜〜っ!

面をクリアするごとに階級が上がってシナリオがむずかしくなるらしい。

Wings of Fury

■PC-9800シリーズ、X68000 価格未定 発売日未定
問ブロダーバンドジャパン☎03-341-1131

超リアルな戦闘機で、シューティング!!!

いきなり、画面横の2枚分もある空母から離艦、横方向スクロールでシューティング(?)しながら飛行場や戦艦を爆撃して戻ってくる。タイプとしては、以前に思いっきり流行した『チョップリフター』に似ているかな?グラフィックやスクロールは比較にならないくらいキレイになっているゾ。

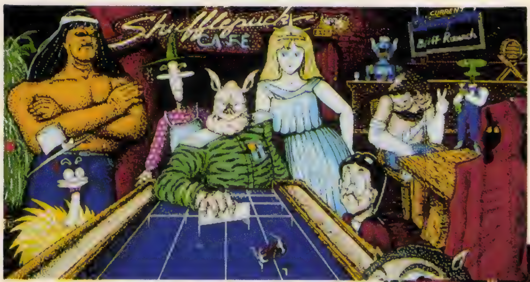
背景設定は、第2次大戦の海軍航空隊。オリジナルではアメリカの戦闘機をコントロールして、ばったばったと日の丸のついた機体を撃ち落とせたのでエライうけたという話だ。困ったもんだが、移植版はトーゼン立場を入れ替えてあって、ゼロ戦を飛ばす。

開発はまず、X68000で進められているのだが、とくにグラフィックが凝っている。上昇、旋回する機体とか、やっぱり画面をはみ出してしまう敵の戦艦や空母、駆逐艦が、そのままイラストとして通用するほどのディテールで描かれているから、なかなかの迫力。ゲームの内容は、来月号あたりで報告できると思うから、期待していて。

空母から発進する前に、兵装を選択する。それぞれ一度に搭載できる数が違う。

上昇すると、遠景画面に切り替わる。ここで敵戦闘機と空中戦をするわけだね。

なにしろ、船のグラフィックがこの大きさだから、うれしくなってしまう。



Shufflepuck CAFE

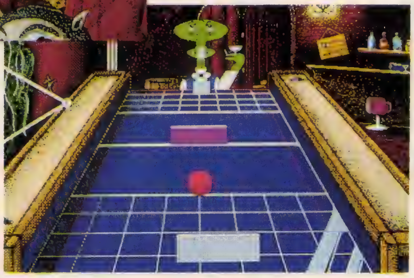
■PC-9800シリーズ 価格未定 発売日未定 問ブロダーバンドジャパン☎03-341-1131

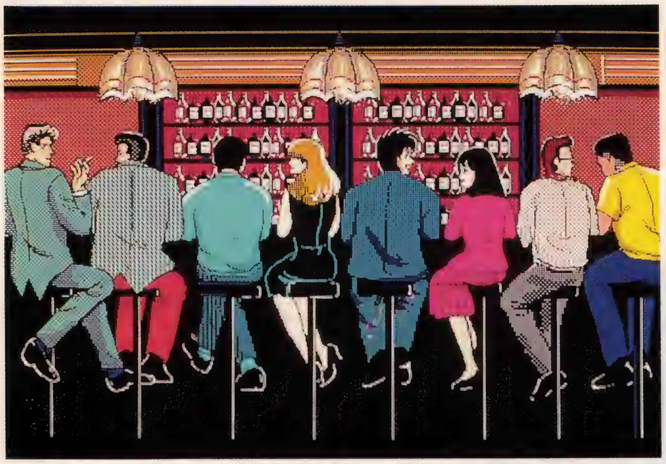
おっしゃれーな演出のエアホッケー!

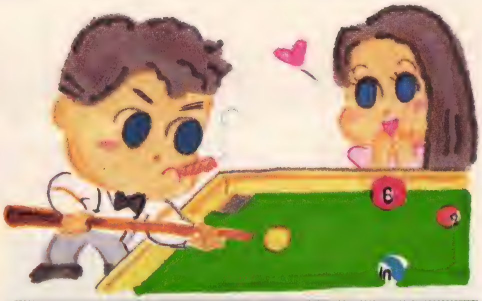
もう1本は、ダマシのお気に入りのエアホッケー。台の表面にあいた無数の穴から空気が噴き出していて、摩擦抵抗のなくなったパックを撃ち合う、あれのパソコン版だね。某Kは温泉ゲームなどと言っているが、彼はこれで肩をはずしたというほどの通(つう)(?)だ。『シャッフル〜』は、このエアホッケーをプール・バーふうのイメージにしている。メッセージを読むと、どこぞの銀河の酒場らしい。美女もいれば火星人みたいのもいるし、ダースベイダーのパロディーやロボットなんかを対戦相手に選べる。それぞれに特徴的な思考ルーチンが用意されているんだ。

マウスが壊れるのはまちがいない!?

プレイ画面はこんな感じだ。パドルや障害物の設定は自由に変えられる。







これがマッセ。キューが垂直になっているところに注目。

実践ビリヤード

パック・イン・ビデオ

■PC-9800シリーズ(5HD、3.5HD)3月21日発売
価7,800円　問パック・イン・ビデオ☎03-226-9561

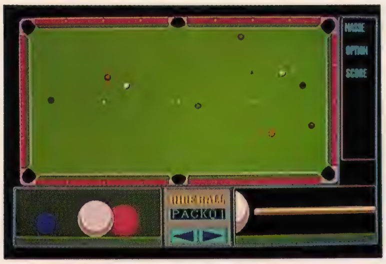
気分はもうハスラー

昨今流行のビリヤード。町のあちこちにビリヤード場ができて、読者のなかにもプレイを楽しんでいる人がいると思うけど、このビリヤードを忠実にゲーム化したのが『実践ビリヤード』だ。

ひと口にビリヤードといっても、いろいろな競技に分かれている。このゲームではそのなかから、4ツ玉、ナインボール、ローテーション、それにスヌーカーの4種類を選んである。

4ツ玉は、その名のとおり、赤白各2個ずつの玉を使って点数を競う競技。ナインボールは1から9までの玉のうち、早く9の玉をポケットに入れたほうが勝ちというゲーム。ローテーションは1～15の玉を順に1からポケットに落としていき、その点を競うゲームだ。ここまではけっこうなじみのあるものだと思うけど、4番目のスヌーカーという競技は、日本ではまだあまりおなじみではないものだ。これはイギリスなどのヨーロッパやオーストラリアなどで人気のある競技で、21個の玉を使って点数を競うもの。

これがプレイモード。手球の位置が拡大表示される。



リアルな球の動きの本格的ビリヤードゲームだ!

これらのゲームは対人用と対コンピュータ用に分かれている。対人用はもちろん2人で遊ぶもの。対コンピュータでは、コンピュータ側に8人の個性豊かな敵が用意されていて、それぞれ、特徴を持っている。たとえばクッションが得意であるとか、ヒネリが得意、スヌーカーが得意であるなどさまざまに設定されている。彼らは、プール・バーにいて、そこで1人を指定してあげればその人の顔と個性が表示される。だれを指名するかは君しだいといったところだ。

ビリヤードでなんといっても重要なのが的球の突き方。キューで的球のどの部分を突くかはもちろんのこと、その球がどのようにクッションして返ってくるかなどを考えるのはなかなかむずかしいし、またそこが腕の見せどころでもある。このゲームでは、的球の位置を拡大表示して、撞点(どうてん)(突く場所)を正確に指定でき、そのうえ、予想軌跡(球筋のこと)の表示もしてくれる。また上級者のみに許されるマッセ(キューを垂直に立てて、球に多くの回転を与えることができるが、初心者がこれをやると、テーブルのラシャを切ってしまうことがある)という打ち方も各競技ともに導入されているので、気分はもう超一流といったところだ。

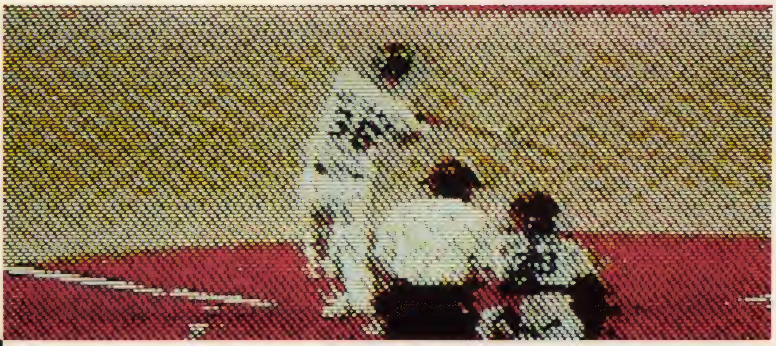
1人を選ぶと彼の特徴が表示される。

自分のデータのセーブおよびゲーム途中でのセーブが可能になっているから、8人すべての敵をやっつけるのも夢じゃない。

美しいグラフィックにリアルな球の動きで、君をきっとハスラーの気分にさせてしまうことだろう。

ソフトレビュー

バレンタインの収穫はどうだったかな？　今月は、ホワイトデーがある。首尾よく彼女のハートを射止められるかな。



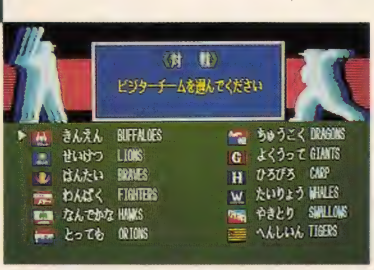
我こそは日本一って、みんな思っているから、ぜひとも他流試合をしてみて、本当の実力を知りたいね。

野球道

ユーティリティディスクVol.1

日本クリエイト

■PC-8801SRシリーズ（VAのみ不可）　Ⓓ2,000円　同機種の『野球道』（Ⓓ7,500円）が必要　タケルおよび通販　問日本クリエイト☎0729-96-1564



ブルックリン対寿子さんの〝対戦モード〟。

日本シリーズができるんだよ

先月号の特別別冊付録でドドーンと紹介した、スーパー野球シミュレーションゲーム『野球道』に、早くもユーティリティーディスクが登場したぞっ！『野球道』は、プレイヤーである君がプロ野球チームの監督となり、一軍二軍合わせて40人の強者（つわもの）たちを率いて、1シーズン130試合を戦い抜く、というゲームで、監督としての任期は5年。目標はもちろんリーグ優勝。2年連続Bクラスに甘んじると解任、つまりクビだ。

このゲームの最大のおもしろさは、

ブルックリンは、バッファローズと日本シリーズをやった。現実の日本シリーズにも出てほしい……。

自チームを強いチームにじっくり育て上げることにある。試合前の綿密な準備期間には、監督みずから滝に打たれての〝精神修養〟などを経験しながら指導力を高め、つまり監督としての自己形成をするわけですな。同時にマスコミ対策、後援会への目くばせもきっちりと押さえて、選手をめぐる環境を整えていく。

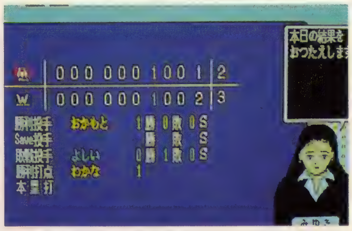
もちろん、選手を効率よい特訓で鍛え上げ、実戦への布石もしっかりと打つ。監督の仕事はじつにいろいろあるね。忘れちゃいけないのが実戦での作戦指示。的確で冷静な判断が必要なのです。

〝対戦モード〟の前に、スタメンを決める。選手のコンディションをしっかりチェック。

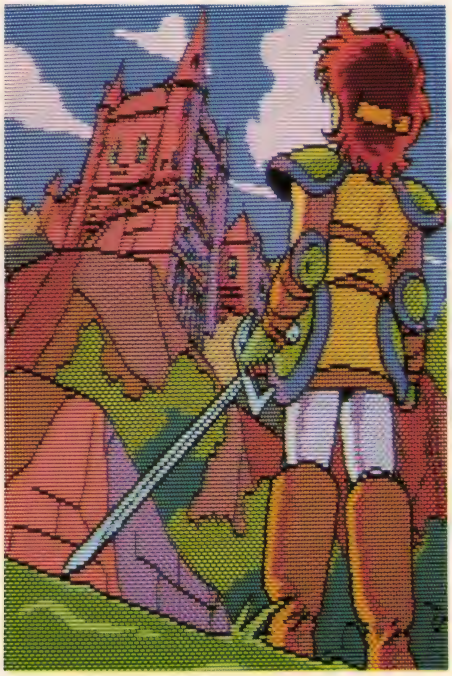
で、せっかく育て上げた自チームだから、武者修行をさせたいってのが親心。友達の育てたチームを持ち寄って対戦させたいなっと。それが今回実現したのだ。なおかつリーグ優勝を果たしたら、コムズリーグ（コンピュータ側のリーグ）とも日本シリーズまでできるときたら、買うっきゃない。『野球道』98版も3月下旬には発売されるので、これもまた、ベリー楽しみなのだ。

7回まで1対0とバッファローズのリード。緊張感あふれる投手戦だ。抑えの切り札、よしいを準備。

延長10回のクライマックス。監督の作戦支持が試合を左右する。スリリングだっ！



結局、ブルックリンの勝利。ホエールズの勝ち！



時空の花嫁

HEROIC FANTASY OF CITADEL

工画堂スタジオ

■PC-8801SRシリーズ　Ⓟ7,800円
問工画堂スタジオ☎03-353-7724

ここはロデラーン。16世紀の世界だ!

もう細かいストーリーの紹介はいらないだろう。"時"をテーマにしたファンタスティックなRPG、『時空の花嫁』である。16世紀にやって来た、主人公ケンは、クミコを捜して、ここロデラーンの地を歩き始めた……。

まずは修行に努めよう!

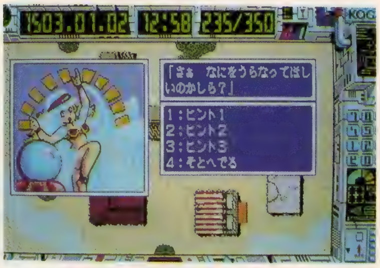
タイムパトロールであるケンは、何者かに連れ去られた恋人クミコのあとを追って、16世紀のロデラーンに到着した。1503年1月1日。時空間管理局から許されたタイムトラベルの期間は、1月7日までの1週間であった。ケンはこの1週間の使い方に、全知全能を傾けなければならない。効果的にタイムワープすることによって、1週間は1年、いやそれ以上の重みを持つことになるだろう。人間にとって〝時〟とは何か？　そんなことまで考えさせてくれるユニークなRPGである。

タイムマシンから出たケンは、兵士たちに捕まり、城外にほうり出された。通行証（パス）がないと、城内を歩くことは許されないのだ。到着時に持っている現金ではとても足りないので、せっせと賞金稼ぎに努めることにする。ここの敵は、スラムッシュというザコ。倒しても10Gだが、まあ、しかたがないところだ。アイテム集めも肝心だが、まず、手持ちの金で、カポエラを習おう。このワザがあれば、ザコキャラには必ず勝てる。地道に小金をためてパスが手に入ったら、堂々と城内に入っていくことにするのだ（ワイロを門番に渡せば城内に潜入することは可能。しかし、いずれ破綻をきたすことは目に見えている）。

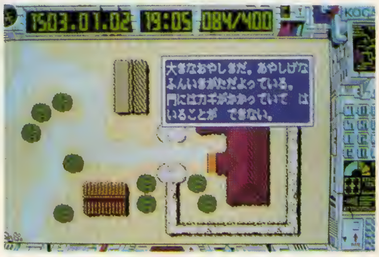
城外を東に歩いていくと川がある。お金に余裕があれば、渡ってみるのも一興である。渡し守のいう金を払うか、それとも値切るか？　ここでひとつ、主人公の人間性が試される。

城外で、パスと兵士の武具を入手した。主人公のレベルも、わずかだが上がった。いよいよ城内に入ることにする。時は待ってくれない。すでに1月2日になっている。

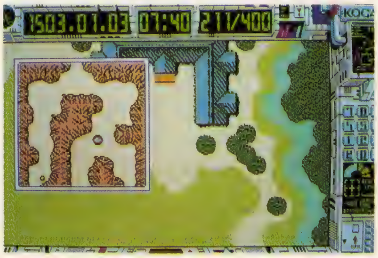
城内。ひんぱんにモンスターが現れる。ワームワームとモワルーグがほとんどだが、倒すとそれぞれ、20G、50Gが手に入る。ふと気がつくと、かなりの金額がたまっている。とりあえず、薬売りから、できるだけ多くの薬を買い込んでおきたい。



占い師である。金額に応じてヒントをくれるというのだが、役に立つかどうかは、わからない……。

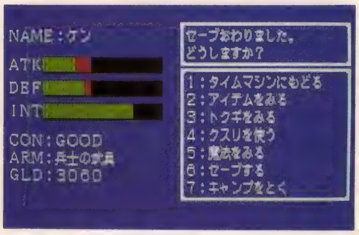


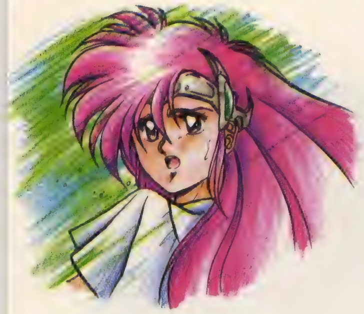
鍵がかかって入れない屋敷だ。重大な秘密があるにちがいない。どうにかして、鍵を手に入れたい。

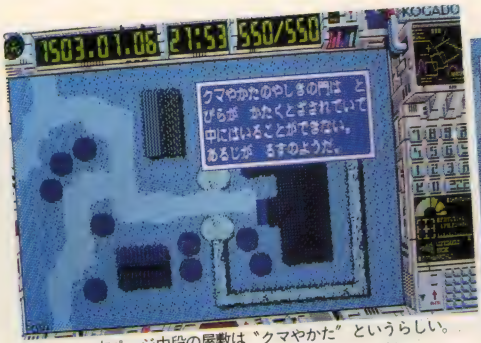


城外の大きな屋敷で、宝物を探してほしいと頼まれた。礼はするというので、さっそく洞窟に入る。

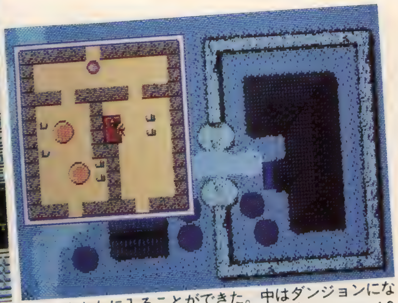
テンキーの〝0〟でキャンプモードになる。主人公の現在の状態を見ることができるのだ。このレベルなら、薬さえ持っていれば、めったに負けない。







左ページ中段の屋敷は〝クマやかた〟というらしい。主は留守。日を改めて来る必要があるようだ。



クマやかたに入ることができた。中はダンジョンになっている。この奥に、セルゲイとクミコがいるのか!?

セルゲイとハーベイ

大変! 幼い子が毒ヘビにかまれたという。さて、主人公は毒消しを持っていただろうか!?

似ている! シレーヌとクミコはうりふたつだ!

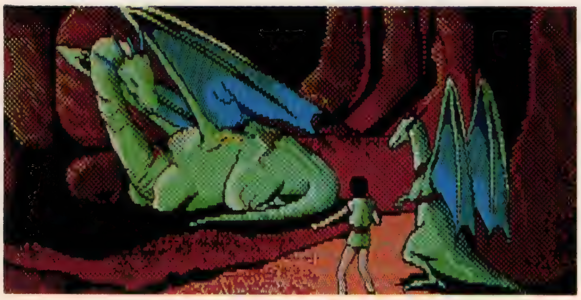
城内をまわって通行人から情報を集めてみると、ロデラーンの地の概要がわかってきた。領主の名はセルゲイ、立派な人物らしい。それに対し、傭兵隊長のハーベイは恐ろしい男だという。もしかしたら、クミコはハーベイに捕まっているのかもしれない。平和だったロデラーンに怪物どもがはびこったのは、すべて、このハーベイのしわざだというのだ。もう1つ、重大な事実がわかった。セルゲイのフィアンセ・シレーヌが、どうやらクミコによく似ているらしい。とにかく、セルゲイに一刻も早く会う必要があるだろう。シレーヌとクミコが似ている。これは単なる偶然といえるのだろうか!?

タイムマシンを持っていることを、忘れてはならない。探索しているうちに、どうしても1月○日でないと会えない人物がいることに気づく。この人物には、必ず会わなければならないだろう。モンスターは、相変わらずひっきりなしに出てくる。回復の薬を切らさぬように、十分注意したい。東で出くわすモンスターは、西のヤツらより、体力、攻撃力ともにまさっている。こいつらを一撃で倒すのはかなりむずかしいし、何度も瀕死のダメージを受けることになるからだ。毒消しも買っておいて損はしないと思う。というより、絶対に買っておくべきだ。

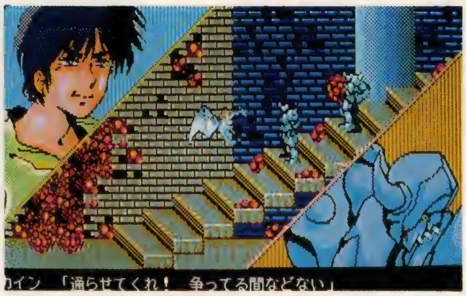
ようやく、セルゲイ家に入ることを許された。これまで門前払いをくわされていたのだが、あるところで、セルゲイに会うことができた。偶然、セルゲイの妹を助け、彼の信頼を得ることができたのである。話を聞くと、クミコは、やはりハーベイに幽閉されているらしい。よし! ハーベイを倒すのだ。

こんなやつらがウジャウジャ!

先月号では、ザコキャラ3匹を紹介したが、ここに登場した7匹はなかなかの強敵ぞろいだ。最強はカットフィック、ゴーゴンはギリシャ神話ほどのスゴさはないようだ。もちろん、これで全部というわけではない。もっとトンデモナイやつがたくさんいる!



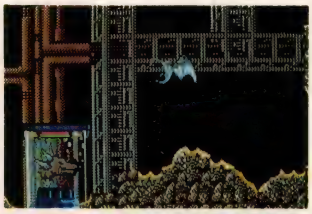
ヨシュアはカインたちを冒険へと導く。



会話するときはこんなふうになる。敵と話ができることもあるぞ。

ミッド・ガルツ

ウルフ・チーム
■PC-9800シリーズ 9,800円発売中 PC-8801SRシリーズ SIDEA、SIDEB、各7,800円発売中
問ウルフ・チーム☎03-5273-4795



しゃべる生首、カーリア。

カーリアはカインの進むべき道を示してくれるのだ。

ドラゴンに支配された世界で主人公カインの見たものは？

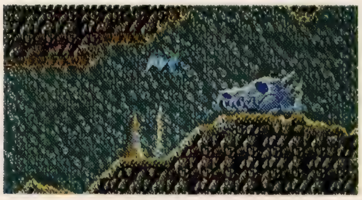
『ミッド・ガルツ』はパソコンゲームに新風を吹き込むか!?

ウルフ・チームの超新作、『ミッド・ガルツ』がついに発売された。

セイクリッド・ファンタジー・シリーズ（SFS）の第1作目であり、SFS世界の第5紀元に当たる『ミッド・ガルツ』は、パソコンゲームの新しい時代を予感させるパワーを持ったゲームだ。

まずおどろかされるのは、ゲームのバックボーンとも言える世界設定の緻密さである。100ページにも及ぶマニュアルの中には、SFS世界の歴史や地理から、魔術の伝承（ハイ・エイシエント）など、神話、人物の設定資料などが、ぎっしりと詰まっている。マニュアルを1冊読むだけでも、十分楽しめてしまうボリュームを持っているんだからすごい。

ドラゴンの骸骨はいったい何を暗示しているのか？



とはいっても、ゲームの進行そのものは、縦横スクロールタイプのふつうのシューティングゲーム。ただし、シューティングとはいっても、敵をバリバリ倒して進んでいっても意味はない。人との出会いや会話がゲームのポイントとなっているため、なるべく戦い（無用な殺生？）は避けたほうがいいようだ。

そのかわり、会話（SPEAKのコマンド）はこまめにしたほうがいい。敵と話せることもあるし、なにより攻撃の呪文や防御の呪文は、会話によって得られるからだ。『ミッド・ガルツ』は、ストーリーとそれにともなう会話、そしてビジュアルシーンを楽しむゲームなんだ。

物語は、主人公カインがルーン・ブレードを手にし、ホワイト・ドラゴン、サークンとともに、ヨシュア・ホワイ

途中で出会ったドラゴンたちの話を頼りに、ヨシュアを見つけ出した2人は、彼の導きによって「忘却の竪穴（たてあな）」へと進入した。

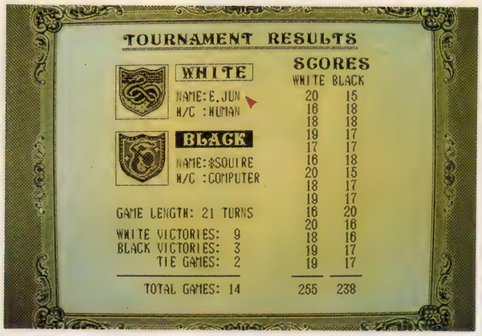
「忘却の竪穴」の底で2人が目にしたのは、しゃべる竜の首。そこで、北へ行けという情報をもとに、カインとサークンはダナルーシス山脈へと向かうというわけなんだ。

このあと、1つ目巨人サイクロプスに出会い、ファイアー・ドラゴンを倒した2人の前に、このゲームの重要人物である魔道士マナと、光の戦士ルアンが登場する。ここからのストーリーは、ドンデン返しの連続で、まるで小説を読んでいるような感じだ（ビジュアルシーンがあるから、コミックかアニメかな？）

とにかく見せ場たっぷりで、プレイヤーを最後まで引っ張っていってしまうストーリーは、一見の価値ありだ。ここまできっちりと、背景世界を設定し、ストーリーを練り込んだゲームも珍しいだろうね。

『ミッド・ガルツ』は、ゲームの難度も高くないし、プレイ時間もかなり短い。いやらしいトラップや、複雑な迷路もないから、だれでも必ず物語の最後まで見ることができるはず。

運命に翻弄され、流されるカインとサークンは、いったいどのような冒険をするのか？　ぜひとも、体験してもらいたい。そして、SFSの今後の展開に期待しよう。



自分の対戦成績を過去にさかのぼって見られる。

フォートレス

ビクター音楽産業
■PC-9800シリーズ ㊀6,800円 ㊂ビクター音産☎03-423-7901

君の知力に挑戦する!ちょっぴりオシャレな陣取りゲーム

陣取り戦略ゲーム

さて、この『フォートレス』。知っている人もいると思うけど、なかなかよくできたゲームで、6×6の盤面に城を築いて陣地を取り合うものなのだが、ルールはいたって簡単。

白と黒が、かわりばんこに城を建てていく。白と黒が1回ずつ城を建てると1ターン経過して、全21ターンでゲームオーバーになる。城(駒のこと。以下、城とする)は3段階に増築することができ、建っている場所とその縦横1マス、計5マスにその力を及ぼすことができる。

マス目には、城の影響力が白か黒のどちらかに傾いたときに、それぞれの色の旗が立てられる。そして、城と旗の配置されたます目がそれぞれの陣地になるわけ。最終的に、この陣地の多いほうが勝ちね。城どうしが隣り合っているときは、それぞれの影響力により、力関係が同じ城は門が閉まり、均衡が崩れると弱いほうの城が取り除かれてそこに強いほうの旗が立てられることになるんだ。

以上ざっと説明してみたんだけどわかってもらえたろうか。

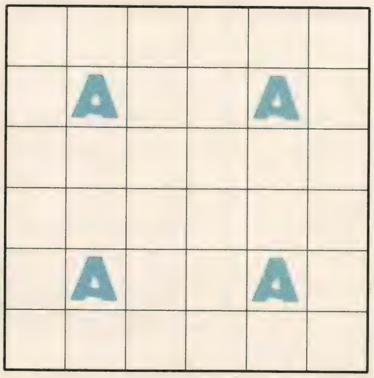
実際にやってみた感じでは、コンピュータもなかなか早くて、テンポよくゲームが進められたし、けっこう強くて苦戦もさせられた。思考パターンは何通りもあって、それぞれの思考ルーチンに名前がつけられている。戦績を残すことができるようになっているのもいいやネ。

それじゃあ、簡単に私が発見した『フォートレス』必勝テクニックを伝授しちゃおうかな。あんまりスペースがないから、本当に基本的なのを3つほどだけど、役に立つヨ!

必勝テクニック LESSON 3

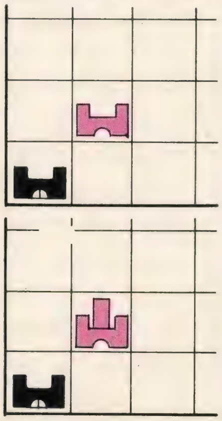
L.1

こういった陣取りゲームには、盤面の急所というものが必ずある。この『フォートレス』の場合は、下図のAの地点がそうなのだ。最初の数ターンでここを3ヵ所取ることができればまず勝てる。



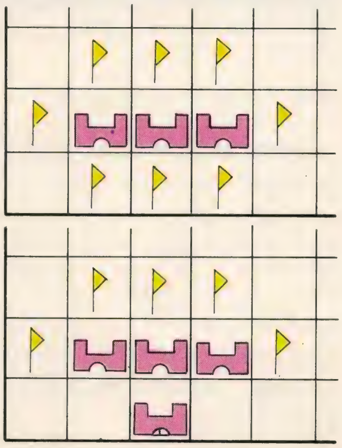
L.2

中央の勢力争いのあとは、隅でいくつ稼げるかが勝負の分かれ目になる。角に置かれると最低でも2カ所は奪われてしまうものだが、A地点の城を増築してやれば時間を稼ぐことができる。



L.3

後手番のとき、状況しだいでは3つや4つはひっくり返すことが可能だ。下図はそのよい例である。白の城が一直線に並んで完全に白の陣地になってしまっているようだが、最後に城をほうり込めば、あっという間にひっくり返ってしまう。



ルパン三世
バビロンの黄金伝説

東　宝
■PC-8801SRシリーズ　3月発売予定
価4,900円　問東宝事業部☎03-591-4557

人気キャラが活躍するアドベンチャーだ！

ブロードウェイで、マルチアーノとバッタリ会ってしまった。……ヤ、ヤバイ！

おなじみの脇役たち

なにやら重大な秘密を握っているらしい、ロゼッタという名の謎の老婆である。

次元大介
ルパンの片腕。早撃ちの名人である。

峰不二子
敵か味方かわからない、おなじみの美女。

石川五ヱ門
レトロのかたまり、現代に生きる武士だ。

銭形警部
ルパン逮捕に命をかける、執念の警部。

黄金伝説の謎を探れ

昨年の夏にMSX2版で出た『バビロンの黄金伝説』はアクションゲームだったが、今回の88版はアドベンチャーである。だから、移植というわけでは全然なく、まったく違うゲームだということを最初に断っておこう。もちろん内容は、映画『ルパン三世・バビロンの黄金伝説』（昭和60年公開）に基づく、東宝ならではの作品だ。

……きっかけは古い粘土板だった。ニューヨークのド真ん中で発掘されたこの粘土板には、古代バビロニア文字で〝黄金〟と書かれてあった。なぜ、バビロンから遠く離れたニューヨークに、こんな粘土板が存在するのか？〝黄金〟と聞いて黙っていられないルパンは、さっそく、次元、五ヱ門とともに、ニューヨークへと飛んだ。そしていま、ルパンはブルックリンブリッジのたもとに立っている……。

と、こんなプロローグである。写真のように、いつもの顔ぶれ。それに加えて、マフィアのボス、マルチアーノや、ゲームオリジナルのキャラ、大富豪などが織りなす痛快なアドベンチャー。MSX2版のようなアクションでは、個々の性格設定もままならなかったが、やっぱり〝ルパン〟ものは、じっくりと、アドベンチャーとしてプレイするのが楽しいと思う。ほんのさわりだけだが、さっそくプレイ開始だ！

スタート時点では、近くに次元も五ヱ門もいない。まずは2人に会って情報交換をすることが必要だろう。裏通りのマスタークラブで次元に、イーストリバーで五ヱ門に会うことができた。2人の話を総合すると、粘土板は4つ、マフィアのボス、マルチアーノも、粘土板の秘密を追いかけているという。ムムム……、こいつはヤッカイなことになりそう。はたして我らがルパンは、粘土板の秘密を解き明かすことができるだろうか？

What's Michael?

マイクロキャビン
■PC-9800シリーズ、PC-8801SRシリーズ
¥7,800円 問マイクロキャビン☎0593-51-6482

猫の目を通して見ると世の中とってもオモシロイ

ポッポやーい

マイクロキャビンの今度の新作は、かわいい猫のマイケルが主人公のアドベンチャーゲーム、『ホワッツマイケル』だ。ゲームデザインを担当したのは、同じく動物が主人公の秀作アドベンチャー『セイレーン』を作った鎌田さんだから、期待が持てそうだ。

ゲームの方式は例によってコマンド選択式で、プレイヤーはマイケルになってゲームを進めていくことになる。

途中でのセーブは、マンション内ではトイレで、外では家の屋根に上るとできる。トイレでセーブってのは『めぞん』を思い出すね。

BGMは9曲あって、これは隣のHさんの部屋に入ると、自由に聴くことができるぞ。

さて、それでは実際にゲームの最初のほうを見てみるとしよう。

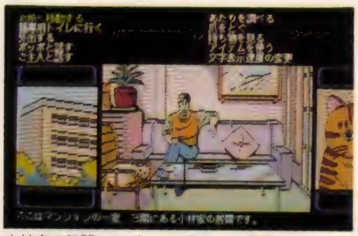
マイケルは奥さんのポッポと一緒に、マンションの3階に住む小林夫妻に飼われているトラ縞の猫だ。スタートは小林家の居間から。マイケルの前には、小林氏とポッポがいる。まず小林氏に話しかけてみたけど、そこは人間と猫の違い、やっぱりことばが通じない。だけど、このゲームでは人間と猫は話ができる設定になっているはずなのだ。

台所に行って夫人のほうに話しかけたけど、やっぱり通じない。なんかヘンだぞってわけで、マイケルは原因を探しに外へ出ていった。

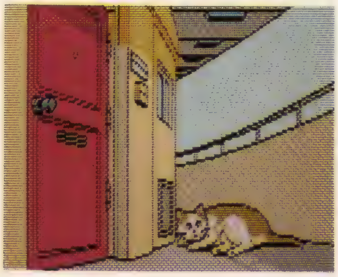
結局原因は同じ3階に住むデザイナー（たぶん鎌田さん自身のこと）がモードの設定をまちがえたせいだったことがわかって、マイケルが戻ってくると、玄関の鍵がかかっていて入れない。中にはポッポしかいなかったはずだから、鍵なんてかけられるはずがない。もしかして、ポッポはだれかに誘拐されたのかも……。あわてたマイケルはマンションじゅうを捜しまわった。でもポッポはいない。廊下で会ったノラ猫は男が猫をかかえて出ていったのを見たっていうし、やっぱりポッポは……、てなわけで、マイケルは町へ出ていった。てなぐあいに話は始まるのだ。さて、マイケルはポッポ失踪の原因を見つけ出せるだろうか？

なんてふうに書くとなにやらシリアスっぽいけど、もちろんそんなことはなくて、原作同様どこかコミカルな雰囲気が全体に漂っている。つまりは猫になって町を探検してみようっていうゲームなのだ。

マイケルをとりまく猫と人間たちが織りなすおかしな世界を、ぼのぼの風味にアレンジしたパソコン版の『ホワッツマイケル』の世界。猫が好きな人もそうでない人も、一度味わってみたらどうかな。

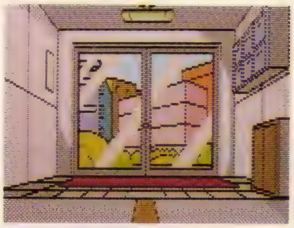


小林家の居間からゲームはスタートする。

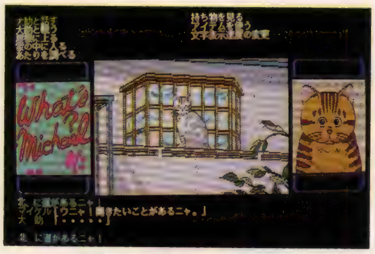


廊下で会ったノラに話を聞いた。

ヤクザKはマイケルにポッポの写真をくれる。このあとマンションの外に出られるようになる。

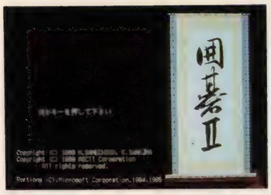


さあ、町に乗り出すぞ。



大助は全然協力してくれない。

町にはこんな店もあるのだ。



囲碁II アスキー

■PC-9800シリーズ(640K以上) ¥14,800円
問アスキー☎03-486-8080

パソコン棋士も強くなったぞ!

複雑な定石を知ってるし、局地戦の読みも確かだ

この『囲碁II』が、ナミの囲碁ソフトとひと味違うのは、「対局モード」に徹したことだろう。棋力に自信がないソフトのなかには、「詰碁モード」とか「定石モード」を設けるものが多いが、『囲碁II』はそんな小細工をロウしていない。よけいなところに神経を使わず、対局の棋力アップに全力をあげているのだ。その徹底ぶりは、大いによろしい。

だから、実際に対局してみると、この『囲碁II』はかなり強い。アマチュアで7～8級ぐらいの人では、うっかりすると、負けてしまうのではなかろうか。パソコンの囲碁ソフトも、ここまで棋力を持ってくると、ザル碁の初心者を相手に打つより、ずっと楽しめるほどである。

とくに感心したのは、上級者でないと知らないような複雑な定石や手筋まで、しっかりと打ってくること。こちらがわざとハメ手を打っても、『囲碁II』はそれにまどわされず、ハメ手破りの定石を正確に打つのだ。

また、これこそは囲碁ソフトの得意ワザなんだろうけど、隅とか辺などの限定された場所で、石の生死にかかわる戦いをするときも、メッポー強い。ムリな打ち込みをすると、パソコン棋士が意外な力を発揮して、殺されてしまうことすらある。

しかし、パソコン棋士には致命的な弱点があって、それは大局観がないことだ。盤面中央での勢力争いとか、武宮正樹流の大空中戦になると、石がそっぽへ行くのである。囲碁はオセロやチェス、バックギャモンなどとちがって、戦いの場面が広すぎるから、さすがのパソコン棋士も、全体が見渡せなくなるのだろう。

パソコン棋士の先番(黒)で打ってみると……

これはむずかしい定石だが、ちゃんと知っていた。

戦いになると、パソコン棋士は弱い。中央の黒は死んだ。

パソコン棋士に4子置かせてみると……

右上の戦いで、切り違えてきたのは勇ましいが……

右辺の黒石はすべて死にかけている。まだまだ弱い。

もう1つ、なんとか解決してほしいのは、パソコン棋士があまりにも考えすぎること。次の1手はこれしかない——というような、決まりきった手を打つのにも、2分から5分も考え込んじゃうんだから、いささかジレッタクなってくる。

この『囲碁II』の前身に当たる『囲碁』が出たとき、「おもしろい」、「よくできている」という声とともに、「まだまだ弱い」、「考える時間が長すぎる」という批判が、ユーザーから寄せられたそうだが、今回もまた同じことになるだろう。

といっても、棋力そのほかの面で、大いに進歩したのは、確かなこと。少なくとも、対局を楽しめるレベルに達したことは、偉大な功績といってよいだろう。さらにクフウして、もっと強く、スピーディーな囲碁ソフトを、ぜひ作ってほしい。

MSX

邪悪な魔法使いワードナを倒せ!

WIZARDRY ウィザードリィ

アスキー
■MSX2 メガROM 12,800円
問アスキー☎03-486-8080

お待たせ! ファン待望 MSX2ROM版登場

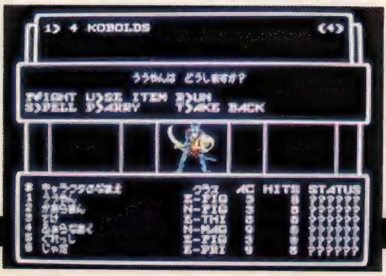
MSX2版の『WIZARDRY』は昨年、ディスク版で発売されたけれど、今度は同じMSX2版でも、カートリッジになって再デビュー。MSX2を持っていても、ディスクドライブがなかった人にとっては、待ちに待った日が来たのだ。『WIZARDRY』が最初にアップル版で出たのが8年以上前なのに、いまだにRPGファンから愛され続けている。

ゲームは、狂気の大君主トレボーが世界制覇をたくらむところから始まる。彼はそのために最強の精鋭部隊を作ることと、邪悪な魔術師ワードナに奪われてしまったアミュレットを取り返すことを計画した。君たちは、その精鋭部隊になるべく、ワードナが造った城の下の迷宮を探検し、アミュレットを取り返す命を王から受け、迷宮の探検を開始するのだ。

迷宮は城の下深くに造られ、ワードナが解き放したモンスターがたくさんいる、非常に危険な場所だ。まず、迷宮の地下1階に下りたなら、すぐ右に曲がって、最初のドアを開けるといいだろう。ここで戦闘し、相手を倒したらすぐ町へ戻る。この繰り返しをしている間にレベルが上がり、自然にこの階のすべてを攻略できるはず。とくにKATINOは有効な呪文なので、まず1回目の攻撃で必ず唱えることをおすすめする。また、この階には地下4階に続くエレベーターが、闇の中に隠されている。

地下2階と3階は、きたるべき地下4階での大事な戦闘で勝利するための力をつけるところだ。とくにMAGEがMAHALITOの呪文を何回か使えるようにならないと、とても地下4階の〝モンスターアロケーションセンター〟の入り口での戦いには勝てない。この場所は避けて通れないところで、その奥には大事なアイテムが眠っている。また、重大なメッセージも隠されていて、このゲームの本当の目的が明かされるのだ。地下5階以降で重要な場所は地下9階と10階。5階から8階まではあまり長くいてもおもしろみに欠けるところがある。ただ地下8階では回転床のトラップが部屋じゅうにあるから注意。地下9階と10階はアイテムの宝庫。それだけに、モンスターも強い。

モンスターとの戦い



戦闘に勝利すると宝箱が出現。シーフにワナを調べさせよう。

とくにグレーターデーモンは手ごわい相手だから要注意。また、この階には幻のアイテムと言えるムラマサ・ブレードとガーブオブローズが出現する可能性があるので、それを探して、サムライとロードに持たせよう。ただ、このアイテムは、最後の敵ワードナを倒しても手に入らないことがある。というより、10回や20回倒しても入らないことのほうが多いと言うべきかもしれない。

このゲームのカートリッジはS-RAMつきで、バッテリーの寿命が続くかぎり、データの記憶が可能になっている。また、カートリッジからほかのカートリッジにキャラクターを移動させることができ、MSX2ディスク版で作ったデュープリケイト(複製)ディスクに転送することも可能になっている。もちろん転送する場合には、スロットが2個以上、あるいはスロットとディスクドライブが必要。

RPGが好きな人にはぜひ一度プレイすることをすすめる。それだけ質の高いゲームであることはまちがいない。

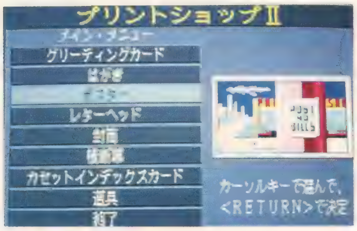
プリントショップII

ソニー
■MSX2 ¥12,800円
問ソニー☎03-448-3311

操作は簡単 あとはあなたのセンスしだい！

無器用なタクミにも使えたー！

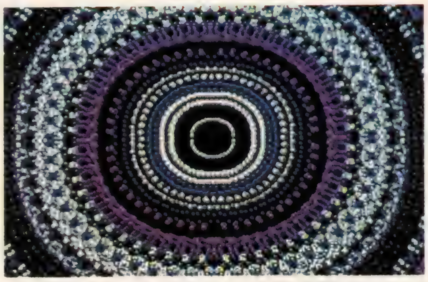
元来、絵というものは、紙とえんぴつ（ペン、筆、マジックetc）を使ってかくべきものだと、私タクミは思っていた。ところが、いつごろからか世の中にはCGなるものが現れおった。こんな時代になっても、机に向かって原始的な作業を続けているマンガ家タクミにとって、その理論は複雑怪奇なものであって、どうして、数字や記号の羅列が絵として現れるのか、いまだに不可解、まったくの謎としか思えない。そんな私に「マンガ家なら、この手のものお得意でしょ」と、このソフトの紹介を依頼してきた編集部は、はっきり言ってまったくの人選ミスである。



メニュー画面

とは言ったものの、頼まれるとイヤと言えない性格の私は、それに必死に取り組んだのでした。以下は、そんなタクミでも簡単に使えるという見本の、初心者向けレビューです。

先ごろ、98シリーズとして発売された『プリントショップII』のMSX2版の登場である。



スクリーンマジックにはパターンが２種類あるよ。

基本的な機能は前作にもあった、グリーティングカード、はがき、ポスター、レターヘッド（便箋）、封筒、横断幕のほかに、カセットインデックスカードが加わり、それぞれユーザーのオリジナリティーを生かせるような工夫がされている。

操作はすべて選択式で、キーボードのほかにマウスやイメージスキャナーにも対応し、オプションとして使用できる。また、プリンターがカラー印字対応になったのは、とくに注目すべきところだ。じつは、このMSX2版『プリントショップII』と同時に、MSXユーザー待望の熱転写式のカラープリンターが発売される。それの詳細はP.147でも紹介しているので、ぜひとも目を通してもらいたい。

さらに、エディット機能も充実していて、グラフィックエディターを使って、72×72ドット構成のイラストを自分でデザインできることや、スクリーンマジックと呼ばれる万華鏡の模様を取り込むことも可能だ。もちろん、既成のイラストデータも126種類インプットされているので、絵はちょっと……という諸君でも安心して使えるよ。

書体はアルファベット12種類に、日本語の書体２種類、合計14種類を内蔵。それぞれ、ソリッドと呼ばれる通常の文字に、白抜き、３D文字などへのアレンジが、また日本語では、それに加えて斜体、影つき、斜体影つきの修飾が可能となっている。

日本語処理機能は、MSX-JE（MSX標準日本語処理機能）を使用する場合、連文節変換が、漢字ROMのみの場合、熟語変換となる。

グラフィックツールであるからして、プリンターはぜひとも必要なのはやむをえんとしても、ツールソフトはいかんせんコストが、かかりすぎるきらいがある。キミのアイデア、独創性を生かして、それらを補い、これらのツールソフトを使いきってほしいとタクミは望むしだいである。

カラープリンターによる出力例。イイネ。

サーマルカラー漢字プリンター

『プリントショップII』と同時発売になるのは、7色カラー印字が可能な漢字プリンターだ。もちろん『プリントショップ』は、これまでの単色印刷のプリンターでも使えるが、せっかくのソフトの性能を十分に発揮させるには、ハード面もぜひそろえたいところ。

フォントもひらがな3種、カタカナ3種と、利用範囲の広くなった24ドット。人名・地名をほぼ網羅するJIS第1、第2水準漢字ROM内蔵。さらには、はがきのあて名打ちに便利な、はがきあて名印字フォーマットを内蔵。『プリントショップII』とともに、これできみ自身のDTPの世界を広げよう。

釣りキチ三平
釣り仙人編
ビクター音楽産業

■MSX2　メガROM　8,200円　3月下旬発売
問ビクター音産☎03-423-7901

第1面。鍵を釣らないと、ほら穴へ入れない。

第1面のボス、大マンボウ。たやすい相手だ。

キミは釣りの奥義をきわめられるか！

釣りって、やっぱおもしろい

『釣りキチ三平』。フィッシングアクションゲームの第2弾。前作は、トローリングという豪快な海釣りに挑戦するという設定だった。今回はちょっと変わって、釣りの奥義をきわめた仙人に挑戦し、仙人の作った珍妙な釣りコースで、獲物を釣り上げるというもの。

キー操作は前作とほとんど同じで、Bボタン連射で糸の巻き上げ、↑→キーで竿の上げ下ろし。それ以外に、めんどうなことはなーんにもない。もちろん、やたら巻き上げてると、糸がプツンということになるから、画面上部のゲージを見ながら、慎重にやる必要はある。しかし、初めのうちは、Bボタンを連射しながら、↑→をすばやく交互に押していれば、簡単に釣れてしまう。

釣り仙人だ。よーしやってやろうじゃないの。

ゲームは全部で6面あって、それぞれに手ごわいボス魚が待ち受けている。このボスというのが、各コースの奥にあるほら穴にいて、この穴に入るには穴の前にあるトレーニングコースで鍵を釣ったりしなくてはならない。もちろん、このコースで雑魚アイテム（金やワンアップなど）を釣れば釣るほどポイントが加算され、自分のパワーがアップする。すなわち、上のパワーゲージの青い部分が増えるから、ルアーを切られにくくなるんだネ。

おっともう1つ。今回は、おじゃまキャラというのが出てくるんだ。カニ、エビといった連中で、こいつらにルアーの部分が触れると、切られてしまう。ルアーは全部で3本しかないから、要注意だネ。

えーと、もう1つ書いておこうか。雑魚を釣ると、ときどき魚紳さんなどおなじみの面々がヒントっぽいことを教えてくれる。これも、いくらか役に立つみたいだ……などというボクはまだ3面までしか行ってないけど、4面は大フグ、5面は首なしのゾンビフィッシュ、6面はキングアンコウというすごいボスが待ち受けているそうだ。君もやってみる？

これを釣り上げれば、スプーンが手に入る。

第2面の大ヒラメ、「ヒラメンダー」。

第3面のあばれイワナ。ちっ、切られた！

読者が買った BEST SOFT 30

今月もトップは『サバッシュ』。V3達成！身内ながら、おめでとうを言っちゃお（パチパチ）。ベスト10の注目株は『信長・戦国群雄伝』。着実にランクアップ。来月も見逃せないぞ。

順位	得票	タイトル	メーカー / ジャンル	機種	累計 順位 / 得票
1（先月1位）	117	ZAVAS	ポプコムソフト / RPG	PC-88SR	10 / 475
2（先月4位）	52	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ / RPG	PC-88SR、98,X1,MSX2	8 / 558
3（先月2位）	45	イースII	日本ファルコム / RPG	PC-88SR、98,X1turbo, FM77AV,MSX2	1 / 1,196
4（先月3位）	41	戦国ソーサリアン	日本ファルコム / RPG	PC-88SR、88VA、98,X1turbo	26 / 224
5（先月10位）	30	ピラミッドソーサリアン	日本ファルコム / RPG	PC-88SR、88VA、98,X1turbo	101 / 52
6（先月10位）	29	信長の野望・戦国群雄伝	光栄 / シミュ	PC-88SR	103 / 51
7（先月6位）	23	ハイドライド3	T&Eソフト / RPG	PC-88SR,MSX、MSX2,X1	5 / 745
8（先月5位）	22	ソーサリアン	日本ファルコム / RPG	PC-88SR、88VA、98,X1turbo	4 / 746
9（先月14位）	19	スーパー大戦略	システムソフト マイクロキャビン / シミュ	PC-88SR, X1,MSX2	19 / 345
9（先月7位）	19	サイオブレード	T&Eソフト / アド	PC-88SR,MSX2	103 / 51

順位	先月	得票	タイトル	メーカー	ジャンル	機種	累計 順位	累計 票
11	7位	16	マスターオブモンスターズ	システムソフト	シミュ	PC-88SR、88VA、MSX2	42	144
12	16位	15	ARCUS	ウルフ・チーム	RPG	PC-88SR、98、X1turbo	56	109
13	64位	12	水滸伝	光栄	シミュ	PC-88SR	211	14
13	54位	12	ソーサリアン追加シナリオ	日本ファルコム	RPG	PC-88SR、88VA、98、X1turbo	36	163
15	20位	10	アンジェラス	エニックス	アド	PC-88SR	48	126
15	64位	10	野球道	日本クリエイト	シミュ	PC-88SR	231	12
15	45位	10	ヴェイグス	ゲームアーツ	アク	PC-88SR	211	14
18	20位	7	ファミリースタジアムペナントレース	ゲームアーツ	アク	PC-88VA	202	16
18	9位	7	スナッチャー	コナミ	アド	PC-88SR、MSX2	146	30
18	12位	7	めぞん一刻完結編	マイクロキャビン	アド	PC-88SR、98、X1、FM77AV、MSX2、X68000	27	223
21	45位	6	スペースハリアー	電波新聞社	アク	PC-88SR、X1turbo、X68000、FM77AV	44	134
21	33位	6	XZR	日本テレネット	アク	PC-88SR、88VA、98、MSX2、X1turbo	72	78
21	16位	6	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト	アド	PC-88SR、98、X1turbo、X68000、FM77AV、MSX2	117	32
21	一位	6	時空の花嫁	工画堂スタジオ	RPG	PC-88SR	129	6
25	30位	5	Mr.プロ野球	クリスタルソフト	シミュ	PC-88SR、X1	36	163
25	20位	5	信長の野望・全国版	光栄	シミュ	PC-88、98、X1、MZ-2500、X68000、FM-7、77AV、MSX、MSX2	7	587
25	33位	5	現代大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88、98、X1、MSX2	11	421
25	25位	5	ジンギスカン	光栄	シミュ	PC-88SR、98	39	151
25	45位	5	アドバンストファンタジアン	クリスタルソフト	RPG	PC-88SR	271	9
25	27位	5	スタークルーザー	アルシス	アド	PC-88SR、98、X1turbo	120	41
25	一位	5	ジ・オールド・ビレッジ・ストーリー	エニックス	アド	PC-88、98	156	5

■アンケートはがきの「最近購入したソフト」を集計したものです。

今月の気になるソフト

ジャーン。受験生の諸君。ご苦労様でした。もうすぐ新学期。当分の間は、ゲームやりまくって遊んでしまおう！

さて、今月の赤丸上昇ソフトだけど、光栄『水滸伝』と日本クリエイト『野球道』の2本だ。毛色は違うがどちらもSLGの話題作だ。

光栄『水滸伝』は、言わずと知れたSLG本家本元が放った自信作ってわけで、まっ、順当なランクインだね。

一方、日本クリエイトってソフトハウスは、『野球道』が第1作ってことで、もちろん、ベストソフト30には初登場。野球ゲームにとてつもない情熱をそそぎ込んだ力作だから、ぜひ、みんなも一度遊んでみてほしい。

販売はタケルおよび通販。88版が発売ずみで、98版は3月下旬予定。問い合わせは☎0729-96-1564 日本クリエイトまで(ブルックリン)。

『野球道』

■ジャンルの略称 RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション、アド→アドベンチャー、スポ→スポーツ、思考→思考ゲーム

A.V.G.
ADVENTURE GAME
アドベンチャーゲーム

地球と宇宙空間の二元で繰り広げられる近未来ＳＦアドベンチャー。「21世紀後半、太陽系外への人類移住計画をめぐる陰謀が引き起こす、太陽系滅亡の危機！」映画感覚で、ストーリーが展開。アドベンチャーゲーム最大の課題だったアニメーション画像処理をゲームソフト初、全編に導入。またマウス操作の採用で、「面倒だ」という、アドベンチャーゲームのイメージを一新した画期的な作品。

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

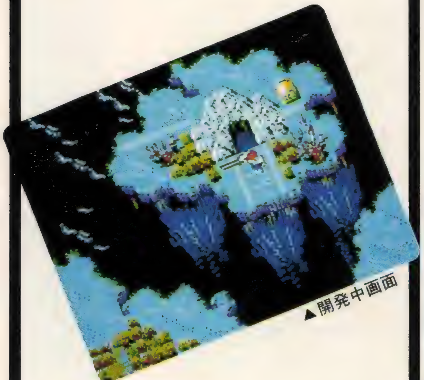
各機種 ¥8,800
- PC-8801mkIISR……5″2D・5枚組
- FM77AVシリーズ……3.5″2D・5枚組
- X1turboシリーズ……5″2D・5枚組
- MSX2/MSX2+……3.5″2DD・3枚組

近日発売予定!!
- PC-9801VM/VX/RX, PC-286シリーズ 5″2HD・2枚組
- PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5″2HD・2枚組

R.P.G.
ROLE PLAYING GAME
ロールプレイングゲーム

HYDLIDE 3
SPECIAL VERSION
スペシャルバージョン

ロールプレイングゲームのスタンダードとして、ユーザーの皆さんから高い評価を得ているハイドライドシリーズ。SVは、16ビット機専用に「ハイドライド3」を改良。アニメーション画像処理の導入、新たなマップの採用等、マイナーチェンジを図っています。



▲開発中画面

近日発売予定!!
- PC-9801VM/VX/RX, PC-286シリーズ 5″2HD ¥7,800
- PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5″2HD ¥7,800

T&E SOFT
G・A・M・E
WORLD

S.L.G.
SIMULATION GAME
シミュレーションゲーム

SPACE SIMULATION WAR

DAIVA
ディーヴァ

STORY7・終章
カリ・ユガの光輝

一つのストーリーを７機種に分配。しかも各機種のゲームデータが全機種で使用可能。そしてインド神話をもとにしたキャラクター設定と、シミュレーションゲームにアクションゲームをドッキングさせるという新機軸。戦略級、戦術級のシミュレーションに加えてアクションもプレイできます。つまり従来のシミュレーションとはひと味違った面白さが味わえます。

なお、ＰＣ－98版「ディーヴァストーリー７終章　カリ・ユガの光輝」は、16ビット機用完全シミュレーション。３Ｄ表示などを採用した本格派です。

- PC-8801mkIISR……5″2D・2枚組・¥7,800
- FM77AVシリーズ……3.5″2D・2枚組・¥7,800
- X1及びX1turboシリーズ…3.5″2D・2枚組…¥7,800
- MSX2/MSX2+…3.5″2DD……¥7,800
- PC-9801VM/VX/RX, PC-286シリーズ 5″2HD……¥7,800
- PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5″2HD……¥7,800

STAFF募集中!!
パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合！

●プログラマー ●グラフィックデザイナー ●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。まずは、下記のお電話にて。(担当：河津)
☎名古屋(052)773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500

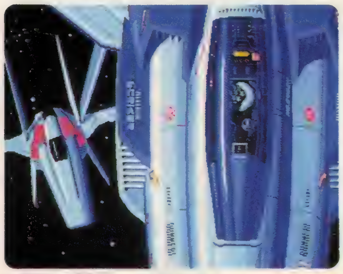
A C T.
ACTION GAME
アクションゲーム

世界最大の自動車スプリントレース　フォーミュラ・ワン（Ｆ１）グランプリをリアルに再現した、レーシングゲーム。Ｆ１マシンのセッティングから、予選、決勝と、全16のインターナショナルサーキットで戦う。300km/hのスピードの世界を君のパソコンで体感してください。

● MSX2 / MSX2+
3.5″2DD・2枚組……………………¥7,800

TOOL
ツール

ＭＳＸ２用で、Ｔ＆Ｅソフトが現在もソフトウェア開発に使用しているグラフィックツール。グラフィックエディター、パターンエディター、スプライトエディターの３種類。自分が作ったキャラクターを自由に動かせるアニメイト機能付き。



● MSX2 / MSX2+…3.5″2DD…………¥6,800

GAME MUSIC

仮称タイトル
T&E ゲーム・ミュージック SCENE1
（サイオブレード、レイドック2、スーパーレイドック）
●ＣＤ¥2,900　●ＣＴ¥2,400
4/25 発売決定!!
■ポリスターレコード

T&E SOFT
G・A・M・E WORLD

S H T.
SHOOTING GAME
シューティングゲーム

ＭＳＸ２パソコンの発売と同時にリリースされた、ムービースペースシューティングゲーム「レイドック」。１ドット滑らかスクロールと華麗なグラフィックスが衝撃を与えました。発売当時、レイドックをプレイしたいためにＭＳＸ２を買った方が数多くいたとのことです。つづいてＭＺ－2500、ＦＭ77ＡＶに移植され、ＭＳＸ１（現在発売中止）、Ｘ１で「スーパーレイドック」という名で、ハードの限界に挑戦。そして、新たなマシンＭＳＸ２＋専用「レイドック２」では、レイドックのシューティングシステムを継承しながら、１ドット横スクロールステージの創設、アニメーション画像処理の充実、操作性の向上などをもくろみ、シューティングの究極の姿を目指しました。

■レイドック
● MSX2 / MSX2+ …3.5″1DD…………¥6,800
● MZ-2500…………3.5″2DD…………¥6,800
● FM77AVシリーズ…3.5″2D・2枚組……¥6,800

■スーパーレイドック
● X1及びX1turboシリーズ…5″2D・2枚組 ¥6,800

■レイドック2
● MSX2+専用…3.5″2DD・2枚組…………¥6,800

▼レイドック２

MSX is a trademark of ASCII corp.

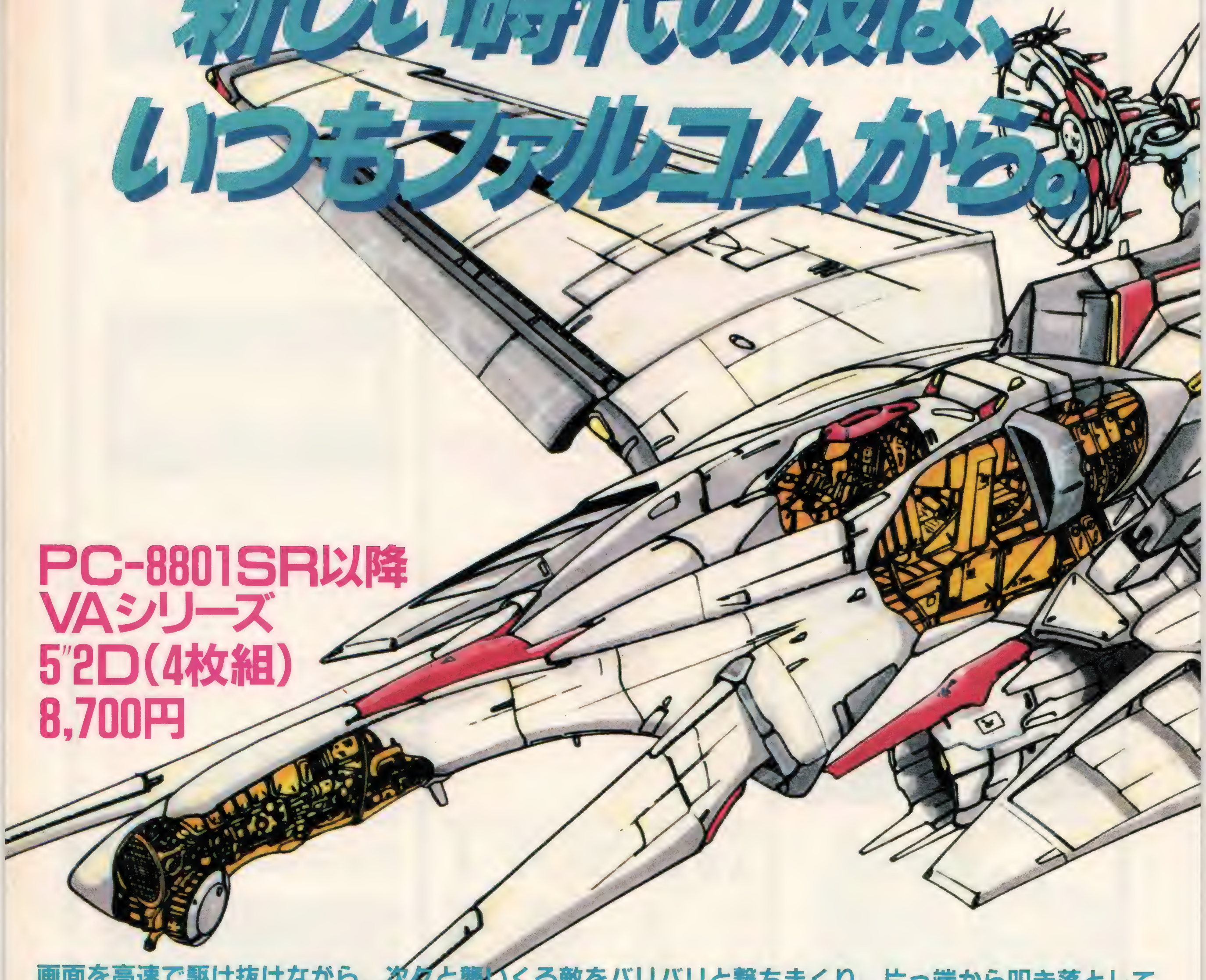
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ® INC.
製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20 請求券 ポプコム4月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

シューティング"革命(レボリューション)"、新しい時代の波は、いつもファルコムから。



PC-8801SR以降
VAシリーズ
5"2D(4枚組)
8,700円

画面を高速で駆け抜けながら、次々と襲いくる敵をバリバリと撃ちまくり、片っ端から叩き落としていく快感！これこそシューティングゲームの醍醐味だ。

しかし、それだけのゲームは、すでに過去のものとなった。

強力な敵への対抗手段、パワーアップ用兵器の購入のために行なう運び屋稼業。飛行ルートによって異なる敵戦力を考慮して、装備をチョイスする戦略性。巡る星々での、たくさんの人々との出会い、別れ。そして、プレイヤーがどのように進もうとも、そのあとを追い、自然に流れていく自由度の高いストーリー……。

超一級のシューティングゲームをその核として、シミュレーション、アドベンチャー、ロールプレイングまでも自然な形で取り込んだ『スタートレーダー』の登場によって、従来の単なるシューティングゲームは凌駕され、前時代の遺物と化すだろう。これこそシューティング新世紀の幕開け、シューティング"革命"なのだ!!

発売3月23日

Falcom
スター・トレーダー
STAR TRADER

Xak [サーク]

The Art of Visual Stage

特報：Xak サウンドエフェクトCD化 決定!! ㈱ポリスターDatamレーベルより

しんか

新化。

視覚新論による視覚的表現(Visual Representation)。

今まで、限界だと思っていた事。

不可能とされていた事。

知らずにごまかされていた事。

それらすべてが、新開発「VRシステム」によって実現した。

進化の領域をはみ出した、まったく新しいRPG誕生。

きっと気づいていた人も多いはず、ゲームの世界って不思議なことばかり。大人も子供も、そしてモンスターもみんなよく似た大きさの2頭身。そして、よく似た行動パターン。ちょっと違うのはデカキャラくらいのもの。
木や岩など障害物には隣接できないし、影の付き方がとっても不自然など。数え上げたらきりがありません。

しかし、サークはそれらの不思議な現象をすべてVRシステムの開発によって解決したのです。VRシステムとは基本的には技術ではなく、論理に基づく視覚的表現方法です。サークの世界そのものをゲーム化したのではなく、描写したというものです。今まで不可能だとされていたその方法がゲームにまったく新しい世界感を創り出したのです。

大人は大人らしい、子供は子供らしい大きさや動きで、同一エリアに存在し、動いています。もちろん、モンスターも行動パターン豊富で独自の動きやスピードを持っています。動きの自然さ、均等なスケーリングは当たり前のことなのです。そして、広大かつ変化に富んだマップの数々。澄んだ湖、巨大な海、広く様々な地勢の地下ダンジョン、マグマ地帯等など。今までは、小さかったアニメーションサイズもぐーんとワイドになりました。

超現実的自然世界サーク、今まで限界だと思っていた事、不可能とされていた事、知らずにごまかされていた事。それらすべてを解決した、なんとも自然な気持ちよさ。

今まで、どこか不自然だったRPGの最大の欠点はこれだったのです。.

マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

Micronet CO., Ltd.（マイクロネット）
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F
☎011-561-1370

ぎらっ

　ここは某年・某月・某国・某市、何時とも何処ともわからない街、きみはいきなり極道者で組の若い者にも人望があつい。そして某日、極道をきわめた大親分の部屋に呼びだされ、とつぜんこんなことを言われる。「わしは、長くない」きみは、だまっている「どーだおめー、この組をまかされてくれね～か」「おやっさん！なにいってんすか」と詰め寄るきみのほうを見つめゆっくりとうなずくとがっくりと力が抜けた！。頭の人望でもっていた組だ、離れて行くヤツもいる。

　今きみは、いくつかのシマを基に組をまとめ、勢力を拡大するのが、親っさんへの恩返しだ！12都市での抗争を、再現！極道も、殺し屋も、チンピラも、きみの部屋に大集合!?きみの力しだいでこの街は、きみの物だ！「シミュレーションゲーム!?」と聞いただけで、ケイエンしてしまう君。操作がむずかしい、時間がかかる、グラフィックが貧弱、音楽性に欠けるなどなど、いままでのS.L.G（シミュレイションゲーム）に不満をもっていたきみ。「S.L.Gならば、まかせて！」というきみにも、マイクロネットが自信をもってお送りします。

○フルマウスオペレーションで操作ラクラク！

X 1	5"2D	6,800YEN
PC-88	5"2D	6,800YEN
PC-98	(5/3.5各種)	6,800YEN
MSX2	3.5"2DD	6,800YEN

たんたん たんばが ゲームに成った!

このゲームは、ボードゲーム「たんば」(発売元㈱ヨネザワ プロデュースA.A.STATION) をマイクロネットがパソコンに忠実にさいげんしたものです。

痛快無類!、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇!、この面白さは他の追従を決してゆるしません……!?。

- ○オリジナルのボードゲームを、X68Kのスーパーデラックスなグラフィック能力によって忠実に再現!しかもコンピュータゲームならではのアップテンポなノリのよさを実現しました。
- ○オーバーラップ ウィンドー/フルマウス オペレーションなどX68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。(オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません。)
- ○「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング!。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう!。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも?(エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように!)

ついにX68に、輪廻転生霊界双六ゲーム「たんば」登場!!

X68K 5"2HD……………7,800yen

移植版もゾクゾク登場予定!

X1 TURBO 5"2D	6,800YEN
MSX2 3.5"2DD	6,800YEN
PC-98 (5/3.5各種)	6,800YEN
FM77 3.5"2D	6,800YEN
PC-88 5"2D	6,800YEN

©1987 丹波哲郎 相原コー 高橋章子 YONE

GRAPHIC TOOL GABAN がばん MSX2

マウス対応 メモリー 64K VRAM 128K

MSX2 3.5"2DD……………9,800yen

普通に、つかえるスーパーツール

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能!

MSK2はアスキーの登録商標です。

各機種 ゾクゾク新登場!!

麻雀狂時代 SPECIAL

バスマウス対応 2ドライブ専用 256K以上

PC-9801 5"2DD(二枚組)……………6,800yen

PC-9801 3.5"2DD(二枚組)……………6,800yen

バスマウス対応 256K以上

PC-9801 5"2HD……………6,800yen

PC-9801 3.5"2HD……………6,800yen

インテリジェントマウス対応 1ドライブ可

FM77AV 3.5"2DD……………6,800yen

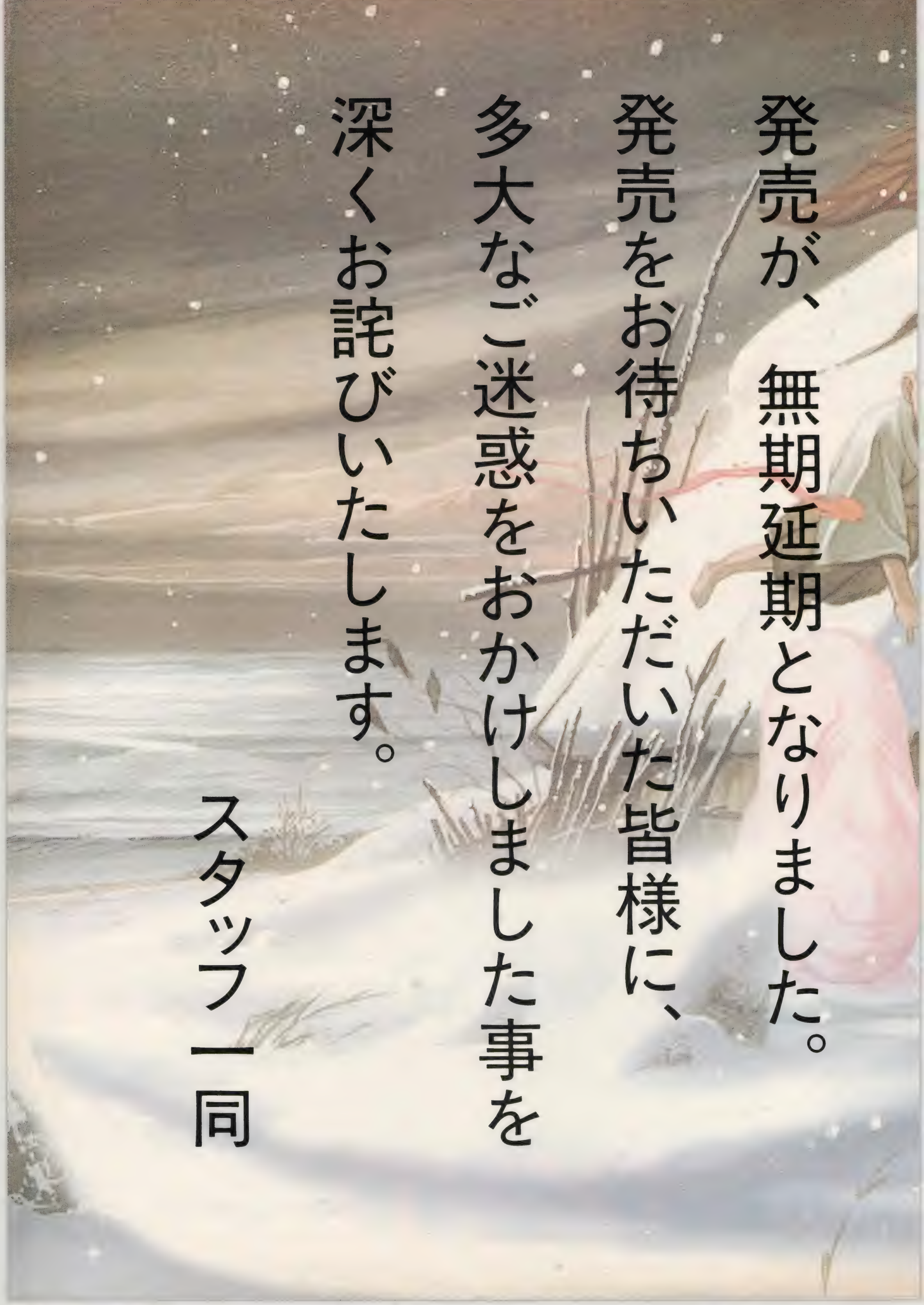
STORM NEO STRATEGIC SIMULATION

PC-9801 5"2HD……7,800YEN

PC-9801 3.5"2HD……7,800YEN

PC-9801 5"2DD……7,800YEN

PC-9801 3.5"2DD……7,800YEN


発売が、無期延期となりました。
発売をお待ちいただいた皆様に、
多大なご迷惑をおかけしました事を
深くお詫びいたします。
スタッフ一同

社告
今回、発売を予定しておりました
ラスト・ハルマゲドン番外編
『妖怪変紀行』は、諸多の事情により
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

■野球監督の生活を忠実にシュミレート。チームの監督としてゲームの指揮をとることはもちろん、一日の時間の使い方が勝利への重要なポイントに。■全13球団。1チームは、一軍25名、二軍15名の40名で構成。合計選手数はなんと520名。しかも、全球団名、全選手名、ユニフォームが変更可能。■1シーズンは、130試合と60試合が選択可能。■監督任期は最長5年間。優勝チームを率いて翌年も試合可能。成績不振による解任もあり。■シーズンの成績はキャンプから。国内、海外キャンプ有り。■同点延長あり。（最長12回まで）■超精密選手データに加え、バイオリズム計算に基づいた選手個々の好不調の波も完全にシュミレート。しかも選手の年齢までも管理。■攻撃時（代打、代走、ヒットエンドラン、ウエイト、バント）、守備時（敬遠、前進守備、ウエスト）等多彩なコマンド。さらに、ここ一番の必勝コマンド（祈る、一球入魂）有り。■リアルなドラフト有り。人気選手は重複指名となり、監督のくじ運がチームの将来のキーポイントに。■別売「対戦DISC」により日本シリーズ、二人対戦が可能。■リアルなグラフィックにより、臨場感あふれる試合画面。アウト、セーフの判定は、打者の足と送球との差で正確に判定。■FM音源対応。

PC8801SR以降、VA2、VA3、純正2ドライブ必要（VA不可）
5"2D-3枚組 **7,500yen**

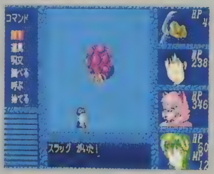
絶賛発売中

ちょっと気になる
タケルだけの
うれしいニュース

絶賛発売中

野球道ユーティリティ対戦ディスクPC-88版
●2人対戦
●日本シリーズ
2,000yen

企画・開発　日本クリエイト
販売　ソフトベンダー・タケル
〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1
☎(0729)96-1564



時は近未来――。人類が地球上に誕生するはるか以前、地球は大銀河帝国セント・エバスキュレーゼの"聖なる星"と定められ、以後誰も住むことのない星となった。悠久の時が流れ、セント・エバスキュレーゼから地球の様子を見に来た彼らは、地球に住む人類の存在を知り、やがてこの両者の関係は壮絶な戦いへと進んでいった。しかしこんな戦いの中で芽ばえた、セント・エバスキュレーゼの王女と地球人の恋。二人は自らの愛を貫くため、平和のため、彼女の父である皇帝の元へと向うが、行く手には様々な困難が彼らを待ちうける。運命の結末は…。

X1／ターボシリーズ **6,000yen**

企画・開発　ビクター音楽産業株式会社

©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

©真鍋譲治／白泉社・タツノコプロ・ビクター音楽産業株式会社

※画面は全てPC-88版によるものです。

「野球道」お買上げの方に、もれなく、オリジナルディスケットケースをプレゼント。

T&Eマガジン ディスクスペシャル

第2弾　開発進行中

発売機種　MSX2 ♪　3.5"2DD・2枚組

予価　2,500yen

企画／開発　T＆Eソフト
販売／ソフトベンダー・タケル

MSXは、アスキーの商標です

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	PICこばり店	(0252)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
川越	サン家電川越店	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	㈱梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

出会う前か

クリムゾンII　—邪神の逆襲—

■PC-88SR/TR/MR/FR/MH/FH/MA/FA/MA2/FE/VA/VA2/VA3
■5"2Dディスク(4枚組)
■要2ドライブ
■定価：7,800円
(大型布製カラーマップつき)

いずれ、この永い冒険の中で出会い、共に命を賭けて戦う4人の仲間たち。彼らもまた、主人公と同様全く別々の場所に生をうけながら、それぞれの修業のために旅を続けていた。そして、まるで運命の糸にたぐり寄せられるかのように、この世界の隠された謎に吸い寄せられていく。
物語は4人それぞれの冒険から始まる。未来の仲間たちの数奇な旅を全て終えた時、舞台は新たな幕あけへ。あなたは導かれるように再び彼らに出会うだろう。その時、あなたの脳裏には彼らのたどった道が鮮やかによみがえる。

ら知っていた

【画期的マルチシナリオ・リンク方式を採用】

これまで以上に主人公やパーティーの仲間に感情移入し、ゲームの世界を楽しんでもらうために、新しい形によるゲーム展開を採用しました。
クリムゾンⅡでは、パーティーの5人のキャラクターそれぞれにシナリオが用意されています。そしてプレイヤーは、まずそれぞれのキャラクターとして冒険するという、本当のマルチシナリオでゲームが展開されます。順に戦士、僧侶、魔法使い、女戦士となって4つのシナリオをクリアしたあと、初めてプレイヤーは物語の主人公として仲間を探す旅に出ることになります。
これによって仲間を探して見覚えのある場所に着いたとき、そして数々の冒険を経て自分を待ってくれている仲間たちに出会ったとき、感激はいっそう高まるでしょう。

- マップはクリムゾンの4倍、パーティーは5人編成、イベント、魔法、オリジナルモンスター、どれをとっても前作をはるかに超えるビッグスケールで登場。
- 山には高低差を設定、海では初の潜水コマンド(海の中を進む)を導入、縦・横共に立体感あふれる世界を実現。
- ダンジョン内の影処理で最高の臨場感を演出。
- スムーズなスクロールと魅力の大型ウインドウ。
- 戦闘処理はスピードも含めさらに合理化、操作性は大幅にアップ。
- 移動したい方向へ楽に動ける簡単なキー操作。
- BGMは全27曲でステレオFM音源対応。

【プログラマー募集】
プログラマーを募集しています。通勤可能な方。
ご応募の際には、電話にてお問い合わせの上、マシン語で書かれた自作のゲームソフトをお送りください。

【STAC】
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルやコピーを行うと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切いたしておりませんのでご注意ください。

【通信販売のお知らせ】
1 現金書留の封筒を用意する。
2 ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。
3 商品の代金を入れる(送料は無料です。)
4 郵便局へ持って行く(速達も可!)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。

XTALSOFT™
クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングバッカス

THE KNIGHT OF IRON

壮大。全8章の世界。

いつはてるともなくバッカス半島をおおう独立戦争の戦火。終結の日は、アナタの知力と指導力にかかっている。
新兵器を駆使して、熱い戦いを勝利へ導こう！

1 SCENARIO "新兵器"

「あれは反乱軍のA.D.(ARMED DEVICE)か？ 違う、でかいぞ！ 奇襲だ、配置につけ」あわててA.D.に乗り込む兵士達のそばで、敵弾炸裂……。

2 SCENARIO "突破"

敵の新兵器F.A.T.の出現で、我が方は撤退を余儀なくされた。孤立したクラウス中隊を支援すべく、本体は敵包囲網を突破せよの指令を送る。

3 SCENARIO "拠点防衛"

A.D.による空挺降下作戦開始。シューターのハッチが軽い機械音とともに開き始める。カーゴ室には眼下の大地の光が広がってゆく。

4 SCENARIO "幻の市街戦"

我が第34戦隊は連勝を重ねていた。ひょっとして大尉以上の昇進をのぞめるでは…。しかしそんなうわずった気持ちが、悲劇を生んでしまうとは…。

- 8章のシナリオをこなしながら歴史を作り上げる"トータルキャンペーンシステム"導入。
- 勝つことが必ずしもゲームを進行させる鍵とはならない意外性にあふれた展開。
- 6方向スクロールヘクスマップを採用。広がりのある世界が、迫力の臨場感を演出。

X68000版登場 ¥9,800 〈3月30日発売予定〉　**PC-9801版登場** ¥8,200 〈3月30日発売予定〉

★PC-8801mkIISR以降 ¥7,800 大好評発売中！

※画面写真はPC-8801版です。

チャンス！
X68000版誕生記念プレゼント
今ライトニングバッカスX68000版をお求めになると、豪華なメサイヤオリジナルジャンパー/トレーナー/Tシャツを抽選でプレゼントいたします。この機会をのがさずぜひお求めください。
(※詳細は近日発表いたします。ご期待ください)

5 SCENARIO "拠点攻撃"

ミスにより犠牲をだしてしまった私は少尉へと降格。しかし勝利の女神はまたも私に微笑んでくれたのだった。「ハンス二尉、前方に敵の中継基地だ！」

6 SCENARIO "奇襲"

ついに我が方にも、頼れる新A.D.が配属されることになった。そしてその緒戦は思いがけない場面でくりひろげられる事になる。

7 SCENARIO "計略"

戦いは時に、思いもよらぬ奇策を考えつかせる。囮による敵部隊撹乱作戦は、部隊内に波紋を呼んだ。

8 SCENARIO "総力戦"

敵主力部隊との正面衝突の日がやってきた。フィフティフィフティの勝負の行方が、この国の未来を決めるのだ。

YOUNG ×メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部(直通)03-486-6588(受付時間)9時〜18時

新発売
〈3月30日発売予定〉
X68000版
完成!!
¥9,800
ダークストーム
再来、黒い嵐。
「闇の術」を体得した国王ボーゼルが率いるヴァルセリア王国がしかけた戦いの火ぶた。
それは、暗く、陰湿な戦乱の世を大陸にもたらした。
かたや「光の術」で向かい撃つ国王ジークハルト率いるエルスリード王国。
若き勇者の渾身の勇気と知恵が、今"光"と"闇"の戦いとなって大陸を二分する。
予想もつかないこの混沌とした戦。はたして勝利の女神は、どちらに微笑むのだろう……
History of Elthlead
AIシミュレーション・ウォーゲーム
ヒストリー・オブ・エルスリード
History of Elthlead
●X68000のためだけに用意した美しく多彩なグラフィック。
●あなたの戦略に鋭く立ち向かうAIの戦略。パターン化とは無縁の息詰まる迫力の展開。
●RPGの要素をふんだんにとり入れたドラマチックなストーリー。
●四つのモードによるカラフルな楽しみ方を用意。〈エルスリードモード/キャンペーンモード/シナリオモード/コンストラクションモード〉
X68000版だけの特別仕様
●一人だけでなく二人でも遊べる2プレイヤー対応設定。
●飛んで行く矢などのリアルなビジュアル。
●お求めはお近くのショップで。通信販売(送料サービス)をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留でお申し込みください。
●当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、およびレンタル(賃貸)について、これを一切許可しておりません。
MASAYA メサイヤ は日本コンピュータシステム株式会社の新しいブランドネームです。

TETRIS
© 1987, Academy Soft-Elorg.
© 1988, Sphere Inc.
© 1988, Bullet-Proof Software Inc.

スーパーイベント

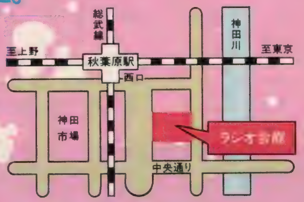
テトリスゲーム大会

日時 '89年4月16日(日)

午前10時〜午後2時　会場：ラジオ会館8F（秋葉原）

1人あたり5分の制限時間の中で得点を競っていただきます。ROUND STAGEの選択は自由。時間内であれば何度でもトライできます。最終的に全9機種から優勝・準優勝を選出。豪華な賞品をプレゼント！ゲーム大会を目指して腕をみがいてください。

豪華な賞品を合計18名様に。
ビデオデッキ、CD搭載ラジカセ、ヘッドホーンステレオ…etc。
その他たくさんの賞品をご用意しています。



テトリスクイズ当選者

たくさんのご応募ありがとうございました。

8㎜ビデオカメラ　3名			神奈川県	中村	浩造	愛媛県	中井	伸昭
愛知県	川田	明典	山口県	林	直樹	富山県	戸本	俊介
埼玉県	藤田	博行	栃木県	須田	祐輔	北海道	佐藤	宏量
神奈川県	田中	紳介	愛知県	加藤	堅司	兵庫県	足立	健一
CD搭載ラジカセ10名			愛知県	戸田	文雄	千葉県	木村	智樹
茨城県	高橋	俊彦	東京都	藤田	郁代	群馬県	長谷川	秀明
東京都	仁村	小矢	東京都	石山	徹	大阪府	柴	敏行
京都府	井内	剛次	福岡県	中島	聡			他40名
東京都	清水	悦子	新潟県	川村	伸一郎	**トレーナー**		
愛知県	若杉	峰央	長野県	中島	裕樹	東京都	山田	誠
愛知県	中里	睦三	神奈川県	宮野	浩	神奈川県	早川	晴美
神奈川県	菅野	ひとみ	東京都	倉繁	慶吉	香川県	太田	昌和
長野県	川合	秋男	東京都	境堀	浩一	京都府	植木	龍也
大阪府	徳田	裕士	東京都	原	慎一			他146名
岐阜県	広瀬	雅治	神奈川県	上野	博幸	**Tシャツ**		
ヘッドホンステレオ 20名			大阪府	名倉	大勝	三重県	樋口	高司
東京都	鈴木	誠司	**システム手帳**			千葉県	山上	晃弘
愛知県	桑山	洋	東京都	田中	研二	神奈川県	佐藤	高行
愛知県	間瀬	雅子	神奈川県	狩野	悦史			他247名
香川県	大鐘	章次	岡山県	松坂	純也			敬称略

BPS
㈲ビー・ピー・エス　TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F

驚異の記憶術

東京カルチャーセンター
〒166
東京都杉並区
高円寺南1の33の3
TEL.03(317)2811

高校受験コース・大学受験コース・社会人のための一般コース、もちろん中間・期末にも利用できる!

試験直前、あふれるように思い出す!!

なんと言ってもこの記憶術、試験の神様と言われている渡辺剛彰先生が、受験を含めたあらゆる試験のためだけにまとめあげたものなのだ!もちろん、渡辺先生だってこの記憶術を使って中学時代のビリから東大入学、東大在学中に3ヶ月の勉強で司法試験に一発合格というスゴイ事をやっている。

もしも、君が明日から始まる期末の勉強をなにもしてないような時、この記憶術を使えば信じられないような成績で上位にランクされるのです。

ともかく、今の試験は「暗記量のテスト」「記憶力のテスト」といっていいでしょう。その時に、社会・理科系だけでなく英語・数学にまで広く応用がきくこの記憶術を使えば、まちがいなく試験を征服できるはず。

卒業生の声に記憶術の驚異を知る!

受験で一番モノを言うのは記憶術だ! 三上浩一(18才)

受験の追い込み期、「記憶術」の広告を見た時は「これだ!」と思いました。勝負をかけるとすれば日本史しかなかったし、記憶力は工夫次第で何十倍にもなることは知っていたからです。結果を言うと、早稲田、中央、明治の商学部に合格。なにしろ、あの日本史年表を一週間で暗記できたのだから。

ほとんどビリから1ケタへ半年で浮上! 黒田勝弘(15才)

中3になって初めての中間試験が四〇〇人中、三八〇番という成績だった僕が始めたのが記憶術です。僕はとくに暗記ものが弱く、英語、地理、歴史などは大の苦手。しかし、記憶術を使って80点以上は必ず取れるようになり、数学や生物も公式や数値を忘れないので、二学期の期末試験では一躍1ケタに入りました。

案内書無料プレゼント

ハガキに下記のように書いて、今すぐポストへ!記憶術が詳しくわかる資料を無料急送致します。

郵便ハガキ 40円
〒164 東京都中野局 私書箱第1号
東京カルチャーセンター
驚異の記憶術663 C係

郵便番号・住所(フリガナ)
お名前(フリガナ)・年令
電話番号・学年

お、すすんだね。
パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。
© 1989 Lucasfilm Ltd.
パソコンなのに、ワープロ機能がぐぐんと充実。ラップトップワープロ(パナワードU1シリーズ)との互換性もある、マウスも使える。
(別売コンバータソフト使用)
カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐぐんと充実。画面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい初級モードやレッスン機能も内蔵しています。
24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタ FS-PK1 (別売・標準価格42,800円)
内蔵ソフトも、たのしくて便利。
アドレスやネームカードのデータベースソフト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。
マウス FS-JM1 (別売・標準価格7,800円)
MSX 2+だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。
なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。
A1WX
パナソニック MSX 2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円
MSX 2+ パソコンは、MSX MSX 2 のソフトも使用できます。
▶マウスを絵筆に255色のコンピュータグラフィックスがカンタンに楽しめるグラフィックツールなど3つのソフトが入ったディスク付属 ▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上 〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) コンピュータ事業部 リビング営業部 PC係 MSXはアスキーの商標です
(フロッピー搭載の MSX 2+ 標準機、FS-A1FX 標準価格 57,800円も同時発売です。)
表示されている標準価格はいずれも3月31日までの価格です
MSX 2+は、ゲームの迫力もちがう。
MSX 2+専用ゲームソフト新登場!!
★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
「F1スピリッツ 3Dスペシャル」
(標準価格6,800円・2DD×2枚組)
★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
"ぐるんぐるんスクロール"「レイドック2」
(標準価格6,800円・2DD×2枚組)
パソコンを新しくするパナソニックです。
Panasonic
心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社

最新ソフト徹底攻略法

マイト・アンド・マジックII
信長の野望・戦国群雄伝
パイレーツ
水龍士II
水滸伝
シュヴァルツシルト
ファースト・クィーン
おもしろい！
ハマッてる！
むずかしい！
コレ読もう！

マイド・アンド・マジックII
第2次調査隊2回目

スタークラフト
PC-8801SRシリーズ、9800シリーズ
X1シリーズ　9,800円
(FMAV以上版も新発売)

どうも、ウーやんです。
今回で2回目のこの連載。ユーザーのみんなはどこまで進んでいるのだろうか？　なかなかレベル上げが苦しいという人に、今回は特別にコツを伝授するからね（よけーなおせわといううわさもある)。

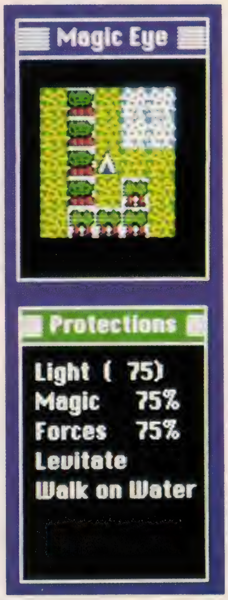
まだまだ序盤

前回、ウッドヘブン城へ行ったところで、終わってしまったけど、君たちはきちんと王からクエストをもらうことができたかな？　簡単に〝王様がクエストをくれた″なんて言ったけど、もらえなかった人もいたはず。じつはCrusaderという2nd skillが必要なんだ。これはツンドラの町で手に入るものだから、ぜひ手に入れておこう。ここのクエストは、王のコレクションに関するクエストだけど、4段階に分かれていて、最初の段階では町で売っているアイテムを持ってこい、なんていうクエストも多いから、経験値とゴールドを稼ぐには絶好なんだ。

僕が外に出るのを決めたのはレベルが8から9ぐらいになってからのこと。それまでは町や、そのダンジョンをまわって、経験値を上げることに専念した。とくに町の地下は強い敵が多くて全滅することも多かった。ある程度、経験値を稼いでそれから町へ帰ろう、というところになってから全滅なんてことがたびたびあって、クヤシー！　もう二度とやるものかと何度思ったことだろう。強いアイテムやたくさんのゴールドを手に入れた時に限ってそんなことがあるから、もう嫌になってしまった。これじゃ『ブックII』じゃなくて〝ブッ！　苦痛″だよな、まったく。

そこで思いついたのが寺院への寄付。これは前作でもそうだったけれど、何回か（時には何十回のときもある）お金を寄進すると、恐怖への耐性と、魔法の耐性が75%まで上がってしまうし、

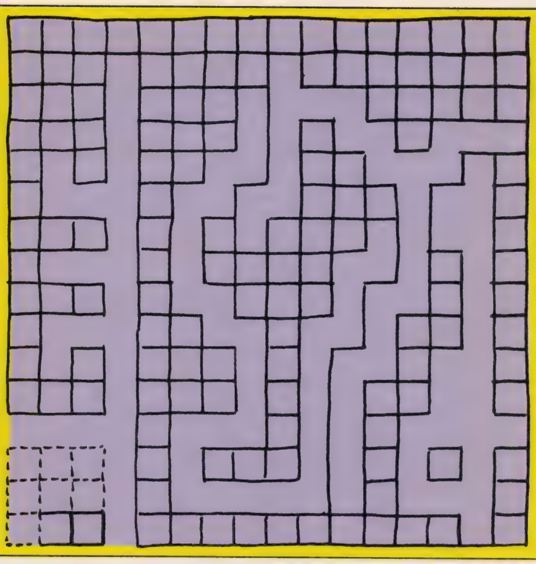
寺院で寄進すると、プロテクションの魔法をかけてもらえるのだ。



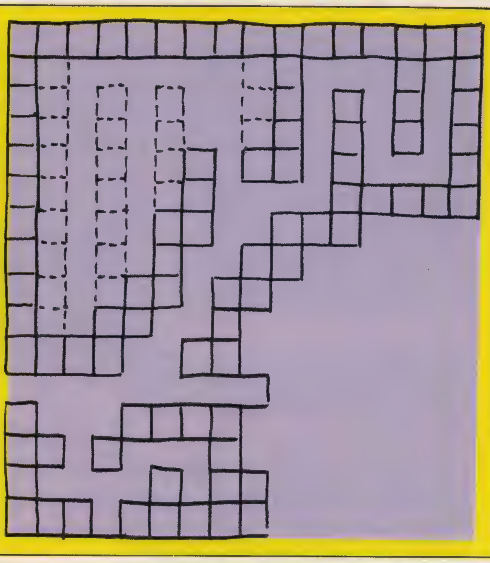
このとおり、いろいろな魔法で守られる。

この泉の水を飲んでみよう。

クロンC-1



クロンD-2



そのうえレビテーションとイーグル・アイの魔法もかけてもらえるという、じつにありがたいものなのだ。ただ、町ごとに一度の寄付の額が違うので注意すること。やはりいちばん安いのがミドルゲートの町なのでお金を少しでも有効に使いたい人は、つねにミドルゲートでかけてもらうようにしよう。FLYの呪文さえ持っていれば、すぐにミドルゲートに戻ってこられるからね。これでだいぶ冒険がやりやすくなるはずだ。

それにハイアリング。最初はノルドンナの息子たちを当然雇うことになるが、彼らは連れて歩いているうちに、どんどん使えるようになる。序盤ではとくに戦士系の人間が必要だから、彼らをパーティーに組み入れて8人で行動したいところだ。

クロンの世界

C-2エリアは、だいたい8～9レベルくらいで楽に歩きまわれた。このくらいになると、僧侶や魔法使いのスペルレベルが高くなって、サンドストームだとか、デッドリースウォームなんかが使えるようになる。これらは、複数の敵を倒すことができるようになるから戦闘がぐんと楽になる。それに戦士や射手が魔法を使えるようにもなるしね。そこでC-2エリアのまわりを歩いてみた。まず来たのはC-1エリア。ここには、ウッドヘブン城がある。このエリアで僕が重要だな！と思ったのは泉だ。ここではスペルレベルとス

重要な泉の前には強い敵がいるときもある

ペルポイントが一時的に増えてしまうのだ。これは、はっきり言って使える。ここでつねにスペルポイントを上げておく（200になってしまう）と、じつに有効。寺院に寄進して、防御力を上げておけば、鬼に金棒だ。だけどやっかいなことに、ゴウルと、コフィンクリープ（スペルポイントを奪ってしまう憎いやつ！）がその前に立ちはだかっている。こいつらに会わないで、泉まで行ければいいんだけどね。でも、ゴウルの場合は、酒場であるものを食べておけば逃げてしまうんだ。

そうそう、話はわきにそれてしまうけど、酒場の飲みものや食べものはできるだけ全部食べておくことをおすすめする。食べておけば、いろいろな場所でいいこと（悪いこともあるかもしれない）があるのだ。

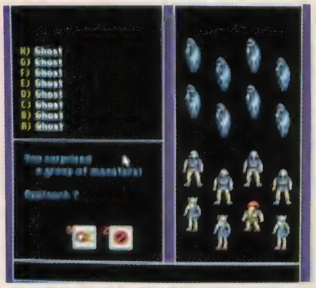
今月のONE POINTアドバイス

その① Gem

Gemについては、君たちも魔法をかけるときに必要だけど、ムダ使いはしたくない、と思っているだろう。このジェムは意外に簡単に手に入るところがある。1つはヴォルニカの地下。ここには200Gem入りの袋が落ちているんだ。これを取ったら、すぐに地上に出て、またこのダンジョンに入るということを繰り返せば、Gemにはもう困らないだろう。また、酒場の情報によれば、ジェムはエメラルド・コーストに打ち寄せるという。いずれにしろ、ジェムは持っていても困らないものだから、なるべく余裕を持っておきたいものだ。そうすれば戦闘のときもかなり有利な展開に持ち込めるからね。

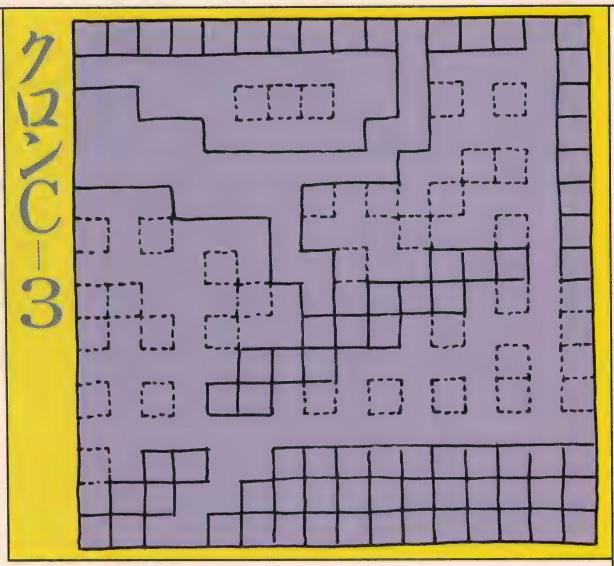
M&MIIフォローラウンジ

読者からの電話で誤りが摘発された。3月号P.66の「全部の町をまわって、サンドソバーの泉へ行くと」は、ミドルゲートの町のまちがい。ゴメンナサイね!!



このゴーストは強いんだぞ。

出た！ こいつらが門番ともいうべきモンスターだ。



この先にラグザス・パレスがある。

C－1エリアではそのほか、伝説の騎士マークのクエストがあったり、ものすごく強いゴーストが出たりする。これはもう少しレベルが上がってからでないと倒すのは無理だ。

D-2エリアはオイシイぞ

D－2エリアにはラグザス・パレスがあるけれど、ここの城の前には関所のようなところがあって、Mandagual、Court Bowman、Court Mageという3匹のモンスターが〝必ず〟出てくるんだ。このモンスターは9レベルくらいだとなかなか辛い相手だけれど、倒したあとには5万2000もの経験値が手に入る。これは大きい。それに、このエリアをいったん出て、戻ってくればまた相手をしてもらえるから、傷ついたらミドルゲートの寺院へ行って治療して健康状態を回復させてから、再び戦闘するということを繰り返してやれば、日付を変えずにどんどんレベルが上がってしまうのだ。なんてずるいやり方なんだろうね。正統派を自認する人だったら、こんなやり方はしないように。

この先には、女王の果樹園があって、ここにもRoyal Horsemanというここの警備にあたっている騎士がいる。こいつらもめっぽう強い。この果樹園の中には、木にくだものがなっていて、食べるとパラメーターが上がってしまう。ただ1カ所、食べると大きなダメージを受けるところがあるので注意しよう。

このエリアはレベルを上げるには絶好の場所だと思う。だけど、レベルが低いうちは必ずだれかがDeadの状態になってしまうぞ。その場合、そいつだけは経験値をもらうことができないんだ。そのかわり、正常な状態のキャラクターはそいつのぶんまで経験値がもらえてしまうんだけどね。

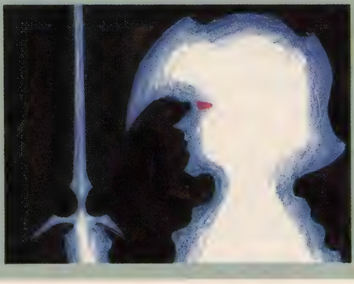
こちらには女王の果樹園がある。この中に入ると……。

Royal Horsemanだ。3人も死んでしまった。

今月のONE POINTアドバイス

その② ハイアリング

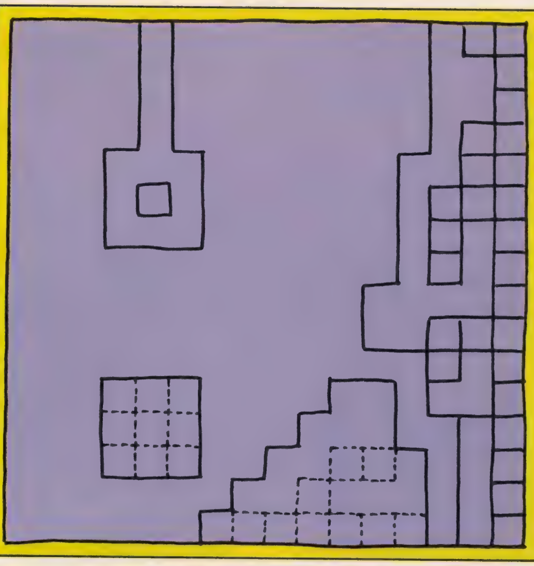
ハイアリングをさがすのは、なかなか辛いよね。だけど、このハイアリングは、すべての場所を探せばいる、という性格のものでもない。たとえば、酒場であるものを食べてないと会えない人もいれば、戦闘に勝たないと会えない人もいるから要注意。ハイアリングは序盤から終盤までいろいろ役に立つけど、ハイアリングを見つけるということ自体がクエストになっていることもあるんだ。彼らはコンプリートには絶対必要だから、自分のキャラクターのように優しく扱ってやるようにしたほうがいいぞ。また彼らのなかで魔法を使える人がいるけど、知らない魔法がないから重宝することまちがいなしだね。



マーレイ・アイランドのリゾート

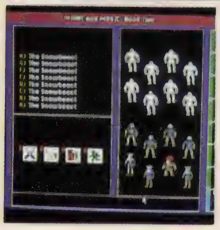
マーレイ・アイランドのリゾート地を君たちは知っているかな？　ここは、プロローグの中にも出てきたから聞き覚えのある人もいるだろうし、もう何回も行ってしまった人も多いだろう。もし行ったことがなければ早めに行っておきたい場所だ。ここに行くには、ミドルゲートの町のムーア旅行社で、

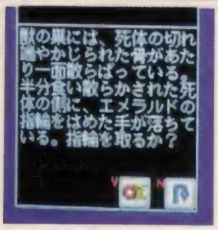
クロンB-4



この島には不思議な洞窟もある。

殺人事件を知らせる壁新聞だ。


いた！　こいつらが犯人か？



死体発見。ルビーの指輪をはめていた女性だ。

マーレイのリゾートに行くには予約が必要なのだ。

ここが船着き場。さあ出発だ。

やっと着いた島は9ブロックと、小さな島だった。

船を予約しなければならない。5000ゴールドはちょっと痛い出費かもしれないけれど、それ以上に見返りのあるところなんだ。

ムーア旅行社で指定された場所へ行くと、そこには遊覧船が用意されていて、乗船するとすぐに出発。あこがれのハワイ航路ならぬマーレイ航路（かなり古かったりするので君たちにはわかるまい）という気分。そのままマーレイアイランドまでの船旅が始まった。付属の地図にあるとおり。B-4エリアまでの旅は、ちょっとした気分転換には最高だ。しばし景色をながめていると、マーレイに着いた。ここには、7カ所の施設と、例によってダンジョンがある。

このダンジョンは、お金がたくさん落ちてるけど、なかなか相手が強力で手ごわいのだ。奥にはある条件を満たしていないと入れないドアがある。とりあえずレベルの低いうちはパスしておいたほうが無難だね。

7カ所の施設は入ってみればその効果はすぐわかる。僕が使えると思ったのはジュース・バー。このジュースを飲むとHPが200ほどプラスされる。もちろん一時的に。だけど、ここでHPを200上乗せして、C-Ｉエリアでスペルポイントを200にし、さらにスペルレベルを9にしておくととても戦闘が有利になるぞ。もちろん寺院に寄進することで自分のパーティーが2倍も3倍も頼もしくなるのだ。

そのほか、年齢が5歳若返る温泉が有効かな？　このあたりも危険な場所が多いので町へ帰るにはFlyの呪文で一気に飛んでいこう。

失踪事件その後

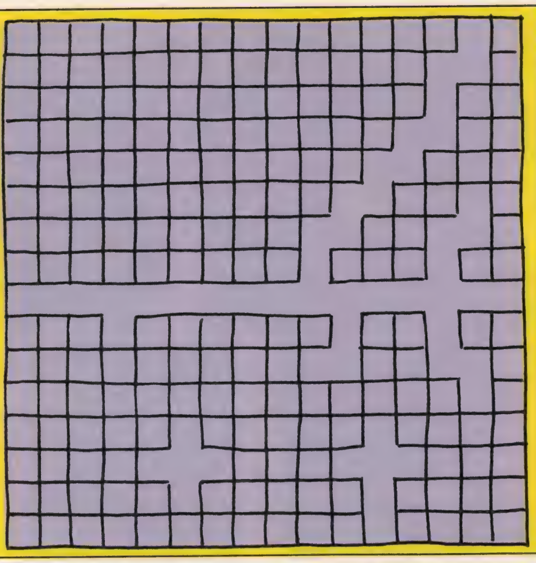
前回のツンドラの町での事件の全容を解決する時が来た。

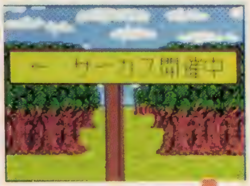
事件は、ツンドラの町で失踪したラティア・カーという人を捜すということだった。この町には城塞がある。そこは暗くて魔法が効かない場所なので力による戦闘しかできないのだ。城塞には何がいるか？　サンドソバーをす

今月のONE POINTアドバイス
その③　酒場

このゲームの中でとっても重要な場所がこの酒場。RPGではどのゲームでも重要だけど、この『M&M』シリーズでは、その比重が高い。なにしろ、食料は売っているし、情報はあふれているし、といったぐあい。だけど、メニューのなかの食事がこれまた重要なんだ。特定のものを食べていると、敵が逃げるとか、敵に会ってしまうとか、ハイアリングを見つけられるなど、その効果はさまざまだ。もし、君がまだ酒場ですべてのものを飲み食いしてなければ、今のうちにすべてを飲食しよう。なかには病気になるものもあるかもしれないけど、命まで取られることはないはずだ。君の運命は食事にかかっているかもしれないぞ。

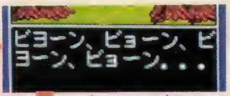
クロンB-2





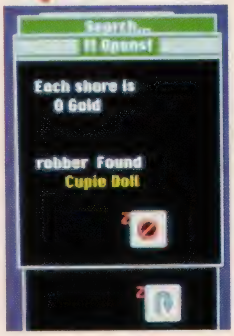
こちらが大きなサーカス。
日によって違うことに注意。

道化師がトランポリン競技に誘った。やってみるか！



ビヨーン、ビヨーン！

賞品はキューピーさん。



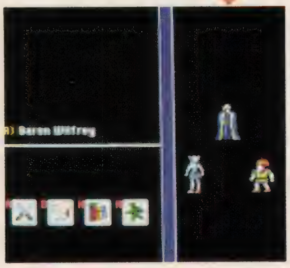
これが小さなサーカス。

べてまわった人ならよーくわかっているはず。そいつこそ、この事件の犯人だったのだ。こいつはバリアの向こうにいて、簡単に倒すことができないけれど、このバリアを取るにはどこかにあるボタンを押すこと。そうすればこいつに会うことができる。僕がこいつを倒したのはレベルが11～12くらいだったから、もう少しレベルが低くても大丈夫かもしれないぞ。こいつを倒すと、その先に行方不明者の死体と指輪を発見することができるだろう。これはけっこう効果のあるものだから、だれかに持たせよう。その先にはハイアリングがいるから、こいつらもついでに助けておこう。ただ、指輪を持ったまま、ある地点へ行くと牢屋へ連れていかれ、おまけに2年も入ったまま（と、メッセージは出るがYEARはそのままだったりする）だから要注意だぞ。

B-2エリアは楽しいぞ

C-2エリアからすぐとなりのB-2エリアに入ると、そこにはサーカスがあるんだ。それは日によって大きなサーカスと小さなサーカスと違うけれど、一度寄ってみるといい。小さなサーカスでは、小さな動物が簡単な曲芸をしているだけ。だけどある特定の期間、大きなサーカスをやっていて、そこではトランポリン大会をやっている。うまくいくと、ある物が賞品としてもらえる。このアイテムは、1つのクエストのためのものなんだ。

ここの競技場は射手と盗賊しか参加できないのだ。



Baron Wilfreyだ。彼はとても強いゾ。

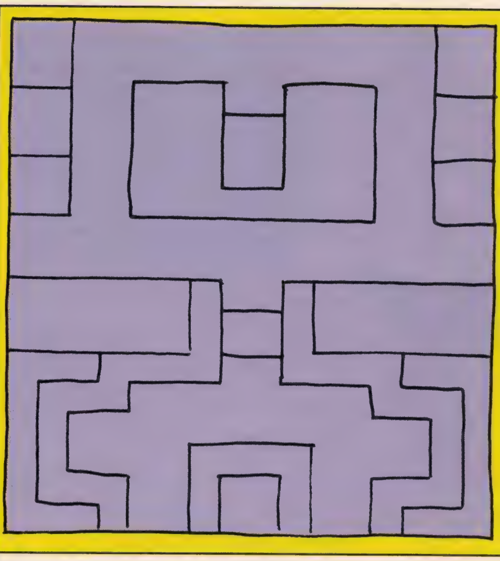
次に見つけたのは射手と盗賊だけが参加できる大会。ここは、たぶんあのアトランティウムの射手の影像に書かれていたところだと思う。ここでは、射手と盗賊だけが参加して、Baron Wilfreyと対戦するんだけれど、こいつがどうして、そうとうに強い。はっきり言って、こいつに勝つには何人もの射手と盗賊が必要だ。当然ハイアリングも何人か必要になるんだよ。

その近くにはオークの集会をしているところがある。これを解散させるか？と聞いてくるけど、君はどうするかな。酒場では「平和に暮らしているモンスターはとても危険だ」なんて言ってたけど、ここは大丈夫かな？と思って解散させてみた。ホレ見たことか、オー

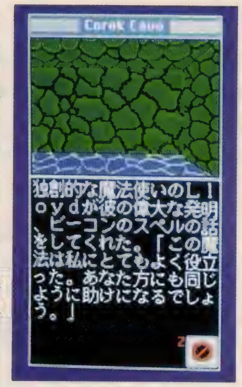
オークの集会だ。解散させようか？

オッと、オークが250匹！ こいつあ大変なことになった。

コーラックケイブ



これは騎士の彫像のクエストの場所。この騎士は本当に強いんだ。



コーラックのダンジョンにはスペルをくれる場所もある。

こんなアンデッドの部屋がたくさんあるぞ。

クは怒って攻めてきた。それも250匹だぜ。これはたまらなかったね。

C-2エリアからまっすぐ行く道の途中では、突然、空から輝くソリが落下してきた。いったい何だろう？と調べてみると、そこにはCosmic Sludgeという生物？がいたのだ。また宇宙人か？という思いが僕の頭の中を一瞬よぎったのは言うまでもない。なぜなら、前作『M&M』では、結局宇宙人が出てきて、宇宙の聖堂というところでエンディングを迎えたからなんだ。どうも、

空からソリが落ちた？ サンタクロースじゃあるまいし、いったい何者だ。

Cosmic Sludgeだ。宇宙アメーバの残骸か？

『M&M』シリーズの作者は、こういった宇宙ものが好きなんだなという感じがする。まあ、これは作者だけでなく、アメリカ人全体にも言えることなんだろう。

彫像の謎

アトランティウムと、ヴォルカニアの町の中には彫像があったよね。これはどれも重要なものなんだ。これを1つずつクリアしていかなければ、コンプリートは無理。

結局、この彫像はクエストのかたまりだったんだ。

この中で、いちばん手っ取り早いのが、射手と野蛮人を倒すクエストだと思う。射手の相手は最初の段階ではたったの1人。こいつはけっこう簡単に倒せるぞ。野蛮人は、見つけるのがめんどくさいけど、3人しか出てこないし、こいつらも意外に弱いから、10レベルくらいで十分だ。職業別のクエストではその職業の人しか戦闘ができないからハイアリングを有効に使うことだね。ハイアリングは、どれくらい見つけたかな？ 僕は今までに17人ほど。このハイアリングは、いろいろな職業に分かれているので、職業別クエストの際に少し成長させておくとグッとクエスト達成がしやすくなるはず。

このクエストを達成したら、Mount Farviewの陪審者からかなりの経験値がもらえるからがんばってくれ。

コーラックのダンジョン

ここは、C-2エリアの中にあるダンジョン。この中は、レベルを上げるためになかなか便利な場所。とくに、アンデッドモンスターがたくさん出てくるので、一気に呪文でかたをつけてしまおう。

ここにはバリアで厳重に守られた部屋があって、中に入れない。ここに入るにはある仕掛けを作動させなければならないけど、その前にコーラックのたましいを持ってこないといけないんだ。あとはサンドソバーの地下で見つけたパスを持ってくればいい。ここでは、このゲームの本質に迫れる謎解きが行われるのだ。

今月はここまで、来月はもっと深く追求するからね。途中で詰まっている君たち、僕といっしょに最後までがんばろうぜ。

さて、スタークラフトからの情報を1つ。ゴールドカードがまだたくさん余っているとのこと。なにせ、2月に入ったというのにコンプリートした人がまだ12人だそうだ。ゴールドカードは1000枚用意してあるというから、今からでも遅くないぞ。

信長の野望 戦国群雄伝 其の弐

光栄
PC-8801SR以降　9,800円
オリジナルサウンドウェアつき(CD版)12,300円

1560年、越後・上野を拠点とし、天下統一の覇者をめざす私こと与志田謙信は、北条氏康、武田信玄と関東・信越の両雄を倒し、北東部8カ国を手中に収めた。配下の武将、総勢57人。兵士数998。向かうところ敵なしの猛将・与志田謙信、いま上洛の途に――。

宇佐美定満が戻ってきた。

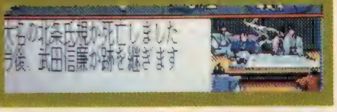
伊豆の影武者

1566年・永禄9年5月、前年、甲斐・武田信玄のもとで謀反(むほん)を起こした、与志田家譜代の武将宇佐美定満が帰還した。野に下り、浪人の身となっていたが、みずから仕官を希望してきた。一度は与志田家を出奔した身であるが、軍師レベルの政治・戦闘力は見逃すわけにはいかず、再び配下に加える。

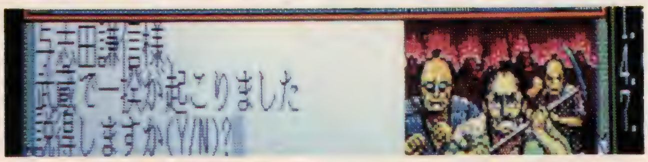
翌6月、甲斐城主・北条綱成に相模(さがみ)攻めを命ずる。息子北条氏繁との騎馬2部隊で、氏康亡きあと北条氏を継いだ北条氏規を討つ。ちなみに、綱成にとって氏規は甥、氏繁にとっては従兄弟に当たる。交戦の続くなか、敵氏規は、世に難攻不落とうたわれた小田原城に籠城。しかし、本丸に続く3つの城門は開かれ、氏規は捕らえられた。氏規斬首、相模は与志田領となる。ここで残された伊豆の北条領を継いだのが武田信廉であった。史実では信玄亡きあと影武者として武田氏を支えた人物とされているが、まさしくゲーム

相模攻め

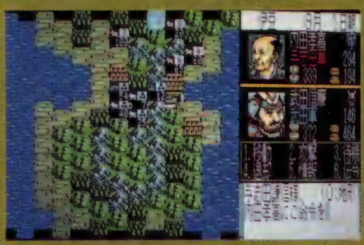
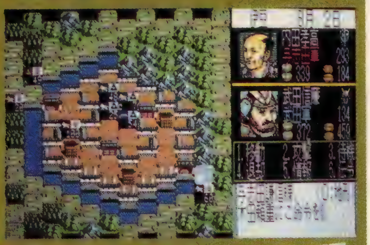
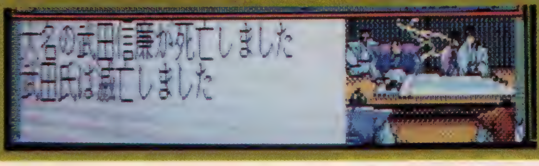
なんと武田氏は滅亡していなかったー！



一揆発生



伊豆・武田を討つ！

において こうなるとは。武田氏は伊豆に再興した。

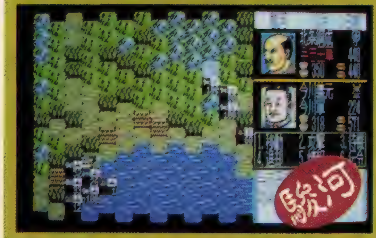
8月は武蔵に一揆が発生する。民忠が80もあるのに起こるとは、どういうことなのだろうか。どうにか鎮圧に成功する。

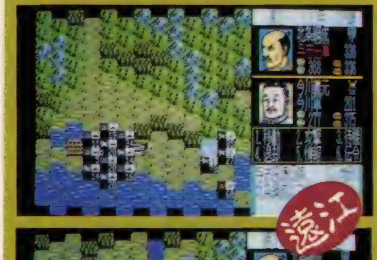
そして間髪を入れずに、相模から伊豆へ進軍。総大将は相模で召し抱えた内田孝高、以下4部隊。籠城なんか、なんのそのと武田軍を討ち、武田信廉を捕らえ、斬首。こうして、今度こそ本当に武田氏は滅亡したのである。

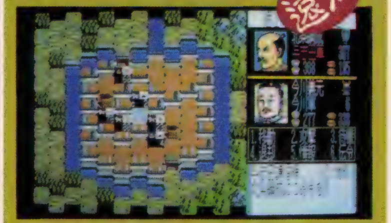
東海を征く

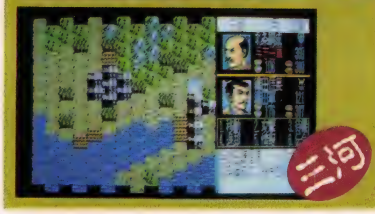
次なる敵は、海道一の弓取りと呼ばれる駿河・遠江の今川義元であるが、恐るるには足らん。もはや我が軍は甲斐・信濃を押さえ、後顧の憂いなくして相模から全軍をもって、東海道を進軍できるのである。三河・美濃の国境沿い

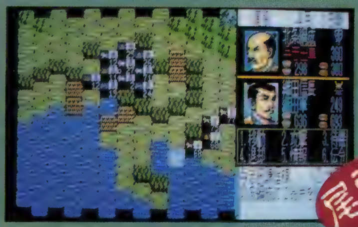
与志田軍破竹の東海戦







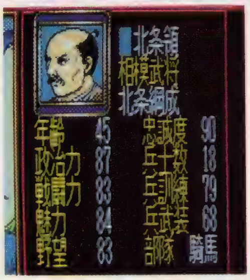




戦国群雄伝歴史年表

西暦	年号	実際の歴史	与志田謙信
1566	永禄9年	9月 木下藤吉郎(豊臣秀吉)、信長の命により墨股築城。斎藤竜興を討つ 12月 朝廷、松平家康の徳川姓を許し、従五位下三河守を任ず	6月 甲斐より相模攻め。北条氏規死亡し、武田信廉継ぐ。武田氏伊豆に再興 8月 相模より伊豆攻め。武田信廉死亡し、武田氏滅亡 9月 相模より駿河攻め。今川義元、遠江に退却 10月 駿河より遠江攻め。今川義元死亡し、今川氏滅亡
1567	永禄10年	8月 織田信長、斎藤竜興の稲葉山城を陥れ、美濃を平定。小牧山より移城 10月 松永久秀、三好三人衆と戦い、東大寺大仏殿を焼く 10月 武田信玄、長子義信を殺害し、甲駿相三国同盟破れる	1月 遠江より三河攻め。織田信長、尾張に退却 4月 三河より尾張攻め。織田信長死亡し、織田氏滅亡 7月 信濃より飛騨攻め。姉小路良頼死亡し、姉小路氏滅亡 8月 越中より加賀攻め。朝倉義景、越前に退却 10月 信濃より美濃攻め。浅井長政死亡し、安藤守就継ぐ 12月 加賀より越前攻め。朝倉義景死亡し、朝倉氏滅亡
1568	永禄11年	9月 織田信長、足利義昭を奉じて入京 10月 足利義昭、15代将軍となる 12月 武田信玄、駿河に入り、駿府を占領	3月 尾張より伊勢志摩攻め。北畠軍・鳥屋尾石見守、紀伊に退却 3月 美濃より近江攻め。安藤守就死亡し、安藤氏滅亡 3月 越前より丹後若狭攻め。一色義道死亡、一色氏滅亡
1569	永禄12年	2月 木下藤吉郎(豊臣秀吉)、京都奉行となる 3月 織田信長、撰銭令を発す	

与志田謙信のこの武将をねらえ!



相模玉縄城主。父は今川家臣福島正成。父の討ち死に後、北条氏を頼り、北条氏綱から綱の一字を与えられ、その娘婿となり北条姓を名乗る。武勇の誉れ高く、氏康の死後出家。

の山脈を考えれば、一気に尾張(おわり)までトコロテン式に全兵力を向けさせられるのだ。そして予想どおり、その戦術は効を奏した。

9月、相模総大将・北条綱成は駿河に兵を進める。部隊は山本勘助、秋山信友、木田頼重、伊豆で召し抱えた中岡盛頼の全5部隊。ほとんど今川軍の2倍の兵力をもって、あっけなく今川義元は遠江へ退却した。

翌10月、駿河から同部隊で遠江に今川義元を追う。もはや逃げ場のない義元は14日の籠城戦の末、討ちとられた。

年は明け、1567年・永禄10年元日、いよいよ織田信長を討つべく兵をあげる。家康亡きあと織田領となっている三河に、遠江より進軍。相模からの同部隊に武田義信を加え、兵力は敵の3倍。信長は尾張へ退却。ここまで来れば、信長とて何するものぞである。

この年の3月、突如訃報(ふほう)が入る。甲斐の城主を任せていた宇佐美定満が74歳にて死去した。思えば、与志田軍軍師として越後をたって以来、信玄に引き抜かれ、謀反、浪人と波乱の人生であった。合掌――。

4月、天下人の命運をかけて、尾張に信長と雌雄を決する。三河からの総大将はもちろん北条綱成。清洲城をめぐる攻防戦は20日間にわたり、信長は好んで舞ったという「人間五十年――」の敦盛を口に自刃して果てた。享年34歳。

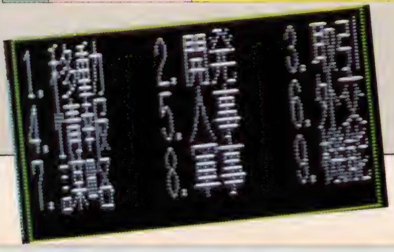
疾風怒濤

さて、気がついてみたら、ワシ与志田謙信は越後(えちご)より信濃(しなの)・武田氏を攻めて以来、一度も戦に参加していないのであった。しかもあのとき、武田軍はさっさと退却してしまったように記憶しているから、もしかしてワシの部隊はゲーム開始当初より、一戦も交えていないんではないだろうか。領国を14にも増やしたというのに、一度も敵と相まみえていないとは。まあ、大名自身が戦わなくても、領国を増やしてさえいけば大名自身の野望は上がるので問題はないのだが。とは言ったものの、そろそろワシ自身も戦に参加するときが来たようである。

飛騨攻め

与志田謙信の天下統一をめざすためのコマンド別チェック

コマンド	サブコマンド	
移動	武将の移動 金、米の輸送	ともに自国領が増えてくると、頻繁に使うようになるコマンド。敵と隣接しない生産国ができたら、武将とともに兵士、余剰分の金、米を前線に送ってしまおう。
開発	開墾 治水工事 町投資 築城	『信長～』シリーズの基本中の基本。とくに『群雄伝』では民忠を上げるコマンドがないので、これらの開発を行い善政に努めなければならない。ただ注意しなければならないのは、行動力が残っているからといって、政治力の低い武将にだけは治水工事を任せてはいけないこと。金だけかかって、効果がないなんてことがしばしばあるのだ。それと、築城はやらんでいい。よっぽど金と行動力が余っていたら話は別だけど。攻められる前に攻めよ、これが鉄則だ。
取引	兵糧売り	米の相場は毎月変わるものの、大きな変動はなかなかない。軍師が「この取引は損でござる」とかほざいても、金が必要とあらば1.3あたりでも売ってしまおう。2.0を超すなんて1年待ってもなかったりするぞ。
取引	兵糧買い	よっぽど兵糧が不足している場合を除いて兵糧買いは必要なし。安いときに買って、高くなったら売ろうなんて、相場師じみたことはやらんでよろし。そんなとこに金と行動力を使うくらいならほかにやることがうんさかあるはずだ。
取引	武器の購入	武器、これも必要ないだろう。武装度が上がれば戦闘が有利になるものの、それよりか兵士数を増やしたほうがよっぽど戦闘は早期決着する。
取引	借金・借金返済	しないにこしたことはないのに決まってる。
情報	各国の状況 国の様子 武将の様子 大名の様子 武将の一覧 領地の一覧	もしかして、もっとも重要なコマンドではないだろうか。隣接敵国の状況はこまめにチェック。それと自国の武将一覧はぜひともメモをとっておきたいもの。
人事	人材捜索 人材登用	有能武将を他国にスカウトに行かせて成功すればうれしいけど、逆に引き抜かれるとヒジョーにくやしいのがこのコマンド。消費行動力が高いので、こんなことやってるくらいなら、戦争で捕虜にして召し抱えたほうがよっぽど手っ取り早い。



7月、飛騨（ひだ）・姉小路氏をワシみずからが討つ。飛騨高山城はいわば天然の要害。三方を侵入不可能な山岳地帯に囲まれ、防戦にはかなり恵まれた地形に位置する。我が兵は武田の勇将・山県昌景・内藤昌豊を引き連れた３部隊。籠城戦空しく、姉小路良頼は果てた。

飛騨を押さえたことで、あとはまた、トコロテン式の進軍が続く。だいたいこの『信長～』シリーズは、序盤の領国を増やすところまでが大変で、ある程度の領国を手に入れてしまえば、中盤以降あとは比較的ラクにプレイできてしまう。最初が簡単なRPGとまるきり逆なんである。現実世界において、国・組織が大きくなれば、より緻密な手腕が問われることは必定である。これは今後、多くのシミュレーションゲームの課題ではないだろうか。

さてさて、しばらく停戦の続いていた北陸軍が進軍を開始する。８月、越中城主・七里頼周以下４部隊は加賀・朝倉攻めのため兵を進める。我が軍は鉄砲隊という機動力の悪さであったのにもかかわらず、朝倉義景は籠城することもなく背を見せた。

10月には、信濃に残された高坂昌信以下３部隊の美濃・浅井氏攻めが行わ

与志田謙信のこの武将をねらえ！

若くして武田信玄の近習となり、使番を経て侍大将となり、武田二十四将の一人に数えられる。川中島の合戦に戦功をあげる。「甲陽軍鑑」は彼の著作であり、信玄を知る数少ない史料となっている。

名将—浅井・朝倉

人事	家臣解任	政治・戦闘力のめちゃ低い武将は即刻、これ。ロクな働きもできんヤツにタダ飯を食わせることはないのである。
	褒美を与える	戦争後、召し抱えた武将は忠誠度がほとんど0に近いので、有能な者には褒美を与えて忠誠度を上げよう。この場合、城主の行動力が消費されるので要注意。忠誠度0でも180も金を与えれば、いっきに80から100となるはずだ。
	家臣教育 政治学 兵法・戦術	はっきり言って、これもそう使えるコマンドではない。あえてするなら、政治・戦闘力を足して140台の軍師一歩手前の武将に対して行おう。ただし、教育を受けさせる武将よりその能力が5以上高い武将がその国にいないと効果がないので注意が必要。
	城主交代	有能な武将が配下に加わったら、即交代だ。領国が増えてきたらコンピュータに委任させることも可能だが、属領命令を出せないのは困りもの。任せておくと、かなり勝手なことをやってくれちゃったりする。
外交	婚姻 同盟 脅迫 貢物	領国を増やして、かなり強大国になっていないと、消費行動力ばっかし高くて、ほとんど成功しないのが外交。せいぜい使えるのは同盟くらいのものだが、これとて油断できない。

謀略	戦争工作 混乱 暗殺	これらもまた、消費行動力が高いばっかしで成功することはまれ。また成功したとしてもだからなんなんだっつー気がしてしまう。
軍事	徴兵	『群雄伝』では、雇用のコマンドがない。兵士を増やすには自国の住民を徴兵するしかないのだ。この場合、人口の3ケタの国なんかだと最悪。毎春に人口増加があるものの、ほとんど徴兵は望めない。こんな場合は自国を捨ててでも、人口の多い国を乗っ取るしかないであろう。
	再編成	これは先月述べたように、大胆に割り振ってしまうこと。兵100の2部隊だけでも十分だったりする。
	訓練 戦争	行動力が余っていたらやるのがこれ。金がかからないのがミソ。武器なんざ購入するよりかよっぽどいい。戦争終結後の兵力、行動力も考えて、機を逃さず攻め込もう。
機能	中断 表示時間 音楽 静止画 効果音 HEX戦	ゲームを終わりにするには中断を選んでから。あとはお好みでどーぞ。

与志田謙信のこの武将をねらえ！

美濃菩提城主重元の子。初め斎藤竜興の家臣であったが、安藤守就らとはかり稲葉山城を奪取した。のち、信長に仕え、秀吉づきとなる。秀吉軍の軍師として、その才能を発揮する。

れる。長政は勇猛果敢にも退却することなく、籠城戦の末に自刃。近江の浅井領は安藤守就が継ぐ。

そして12月、七里頼周の再度朝倉攻め。能登に残されてきた兵をいっさい加賀に投入。460対178という、圧倒的兵力の差をもって、越前・朝倉義景は落ちた。浅井・朝倉、中部北陸の2大名将は、歴史からその姿を消したのである。

天下の呼び声

年が明け、1568年・永禄11年3月、我が養子・景勝が元服する。これにより我が軍は、よりいっそう強固なものとなる。その政治・戦闘力にも十分期待できそうである。

同月、我が軍きっての勇猛さを誇った東海の覇者・北条綱成に代わって、木田頼重が伊勢志摩・北畠氏を攻める。綱成はあまりにもよく働いてくれたので、ここらで休養がてら内政に従事してもらうことに。有能な武将の少ない北陸部・越前の城主に任命する。木田以下4部隊は、北畠軍・鳥屋尾石見守を紀伊に退却せしめる。

13歳にして景勝・元服

天下への道のり

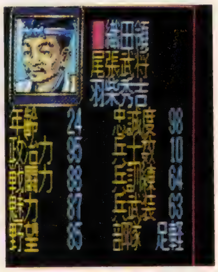
続いて、美濃からはワシ、与志田謙信以下4部隊が、近江・安藤守就攻め。安藤氏を討ち、近江を押さえ、いよいよ京まであと一歩である。

そして、越前からは七里頼周の丹後若狭・一色義道攻め。もはや我が軍の向かうところ敵なし。東日本はすべて我が軍の手中に収まる。

ここでちょっとおろそかになっていた内政に従事。召し抱えた敵将の忠誠度を上げたり、有能な武将への城主交代。ほとんどの領国の民忠も100に。

さて、いよいよ次号は強大な与志田軍の前に、西国がどうひれ伏すかが見ものとなる。対抗勢力としては、もはや毛利氏ぐらいしか残されていない。念願の上洛を果たし、天下を手中に収めるのは、与志田か毛利か——。待て、次号。

与志田謙信のこの武将をねらえ！



織田信長の足軽・木下弥右衛門の子として、尾張中村に生まれる。15歳で家を飛び出し、放浪のすえ信長に仕え、軽卒を振り出しに戦功をあげ、日吉丸・木下藤吉郎、羽柴筑前守と出世を重ね、信長軍の中核となっていく。

1569年3月現在の与志田領武将一覧（一部）

	氏名	齢	政	戦	魅	野	忠	兵	訓	装	隊
飛騨	柴田 勝家	44	67	84	68	70	90	0	100	51	騎
	三木 顕綱	27	51	40	70	60	95	0	100	75	足
	三好 政康	41	58	69	73	76	98	0	100	54	騎
	神保 覚広	37	23	42	79	43	100	0	100	52	足
	西田 義直	27	75	56	59	44	73	0	100	44	足
三河	西崎 基孝	21	89	65	89	88	100	0	100	55	騎
	由比 正信	58	25	28	50	46	73	0	100	51	足
	佐久間信盛	42	70	54	70	65	100	0	100	65	鉄
	滝川 一益	44	61	79	65	72	84	0	100	75	足
	服部 半蔵	27	20	86	80	80	74	0	100	51	足
近江	与志田謙信	39	92	100	99	90	／	98	100	51	騎
	上杉 景勝	14	76	73	90	76	95	70	100	41	騎
	高坂 昌信	42	88	80	71	68	71	82	100	44	騎
	内藤 昌豊	43	73	82	73	60	81	72	100	44	騎
	磯野 員昌	34	47	26	65	58	61	0	100	53	足
	鳥居 元忠	30	62	69	63	59	81	0	100	69	鉄
	上坂 貞信	35	28	29	54	44	78	0	100	65	足
伊勢志摩	木田 頼重	36	89	96	91	86	95	100	100	55	騎
	大寺 正信	49	64	84	76	79	69	100	100	55	騎
	高原 兼晴	25	63	83	91	81	94	90	100	55	騎
	山本 勘助	69	90	90	80	79	100	100	100	55	足
	興津 清房	37	43	22	58	54	99	0	100	55	足
	北畠 具房	22	26	28	82	29	68	0	89	44	騎
	奥山常陸介	39	25	27	53	56	61	0	100	55	足
丹後若狭	伊井 忠重	33	97	89	71	82	100	100	97	42	足
	西寺 兼昌	37	61	44	90	78	87	0	100	43	騎
	柿崎 景家	49	26	76	49	52	100	100	100	42	騎
	斎藤 朝信	44	31	67	65	72	100	0	100	42	騎
	下間 頼廉	32	61	78	77	62	100	96	100	42	鉄
	一色 義定	24	63	68	90	60	85	0	100	57	騎
	一色 義清	37	36	37	87	54	78	0	100	54	足
	稲富 祐秀	56	40	70	60	58	81	97	100	42	騎

1566年3月現在の勢力図
東日本をすべて手中に収めた与志田謙信。その領国数21。西国へ進軍——！

今月の ちょっとマジメな 武将列伝

真田幸隆（1513〜1574）

もとは信濃小県郡の豪族であったが、村上義清に追われ、武田信玄の麾下に入る。その持ち前の知力により、村上軍を破り、武田方の先鋒として上杉謙信と対戦。真田幸村は彼の孫に当たる。

今川氏真（1538〜1614）

父・義元、桶狭間討ち死にのあと家督を継ぐが、その武将らしからぬ凡庸さから、それまで支配していた三河、駿河とことごとく喪失。家臣の離反もあり、遠江掛川城を徳川家康に攻められ降伏する。

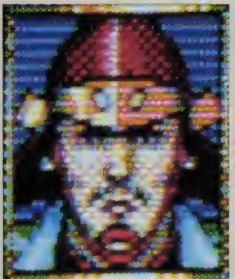
遊佐続光（?〜1581）

能登・畠山氏の重臣で、畠山七人衆の一人。上杉謙信の能登進攻が始まると内応し、謙信が没すると同時に織田信長に服した。信長の奉行が入部すると逐電したが、捕らえられ斬首。

姉小路頼綱（1540〜1587）

良頼の息子。飛騨高山城主。天正10年（1582）ごろ、国内を統一したが、佐々成政と連合して豊臣秀吉に抗し、金森長近と戦って降伏。京都で病没する。

朝倉景健（?〜1575）



織田信長・徳川家康の連合軍が、浅井長政と朝倉義景の連合軍を撃破した姉川の合戦において、朝倉軍の総大将として出陣。義景自害ののち信長に降伏、姓を安居と改める。

斎藤竜興（1548〜1573）

14歳で父・義竜の跡を継ぐが、家臣に織田側に通じるものが相次ぎ、西美濃三人衆と称された氏家卜全・稲葉一鉄・安藤守就ともに離反。信長に稲葉山城を攻められ、開城し逃れ朝倉氏を頼るが、ともに滅亡。

丹羽長秀（1535〜1585）

織田信長の重臣。信長が足利義昭を擁して入京したさい、近江六角氏を攻めて功をあげ、入京後は村井貞勝・明智光秀・羽柴秀吉らとともに庶政にあたる。本能寺の変以後は秀吉と結ぶ。

石川数正（?〜1592）

家康が人質として今川氏に送られていたころよりの旧臣。武略・弁舌ともにすぐれ、徳川・織田の同盟を成功させる。しかし、小牧・長久手の戦いのあと、突如秀吉のもとへ出奔。その真意は、今もって謎とされている。

海北綱親（?〜1573）

近江・浅井氏の武者奉行を務める。信長により小谷城に果てた浅井長政とともに討ち死に。「春日局」で吉幾三演ずる画家・海北友松は、彼の息子である。

一色義定（?〜1582）

父・義道とともに、信長の命を受けた細川藤孝・忠興父子の丹後侵入に抗戦。義道が沼田勘解由の裏切りにより自害ののちも細川軍と攻防を続け、明智光秀の斡旋により藤孝と和睦す。が、同年、藤孝にそむき誘殺される。

パイレーツ

マイクロプローズジャパン
■PC-9800シリーズ ⓟ9,800円
問マイクロプローズジャパン☎0423-33-7781

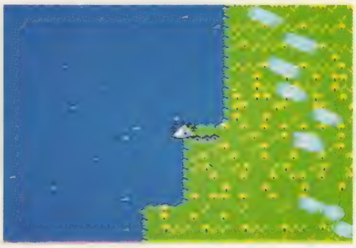
めざせカリブの帝王

パイレーツ は大人のためのアドベンチャーシミュレーションだ！ そのへんのチャラチャラしたアクションゲームなんかじゃないのだ。男たちが、まだロマンを求めていたころの、潮の香りただよう冒険物語なのだ。
コンピュータのスイッチを入れるとき、君は、あの青き大洋に船を出すことになる。ウイスキーかブランデーでもグラスに注いで、ゆっくりとゲームを始めよう。海賊の人生は風任せ。しばし17世紀の風に流されるのも、いいかもしれない。

大海原へ乗り出せ

『パイレーツ』がついに発売になった。アメリカの名門ソフトハウス、マイクロプローズの自信作であるだけに、その日本語版に寄せられる期待は大きい。ただ、ハデなアクションゲームで育ってきた日本のコンピュータゲーム界において、地味なアメリカのゲームが受けるかどうかというと多少の疑問は残るところだ。アメリカのシミュレーションゲームには、地味で、それでいて奥の深い作品が多い。日本ではシミュレーションというとデータ至上主義的な作品か、経済的な戦略のウエイトが高い会社経営型ゲームが多い。日本のコンピュータゲームのファンには、もともとボードのシミュレーションゲームプレイヤーであった人は比較的少ないため、本格的なゲームがなかなか出てこないというのもその原因のようだ。日本オリジナルの素晴らしいシミュレーションゲームができるのはいつのことだろう。

さて、『パイレーツ』だが、このゲーム、わりと簡単なようでいて意外とてこずらせてくれる。海戦や一騎打ちなどは慣れてしまえばそれほど難度の高いものではない。だが、油断をしていて、恐ろしく強い敵が現れ、あっけなく負けてしまうこともあるのがこのゲームの恐ろしいところだ。そこで今回は、カリブ海での基本的な航海の仕方から、戦闘、そしてステイタスの向上までそのポイントというか、つぼを押さえてみようと思う。ちょっとしたヒントは、シミュレーションゲームの場合、ゲームを理解するうえでぜひともなくてはならないものだからだ。

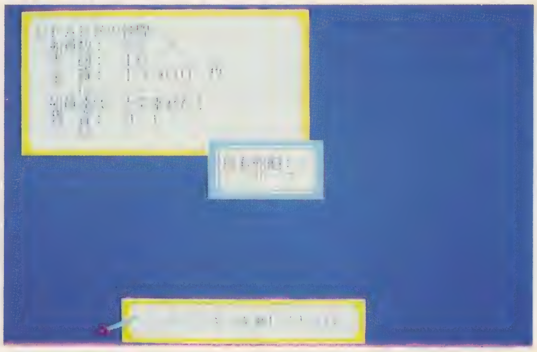


陸に上陸する海の男たち。めざすは黄金の入った宝箱だ！

海賊に休みはないのだ！

海の男たちを率いるのは君だ。

船員の士気をつねに保つのはむずかしい。



このゲームの目的は財産を作り、身分を得ることだが、目の前にある問題として、雇っている自分の部下たちが短気なならずもの集団なので、彼らを養っていくためにつねに気をつかわなければならないということがあげられる。とくに長い航海を続けたり、略奪した金貨が少なかったりすると、彼らはどんどんやる気をなくしていき、港に着いたときに逃げてしまったり、ひどいときには反乱をくわだてたりしてしまう。船員の離反を防ぐには、絶えず戦闘を続け、金貨を得続けるしか方法がない。つまり、のんびりプレイしているヒマはないというわけだ。

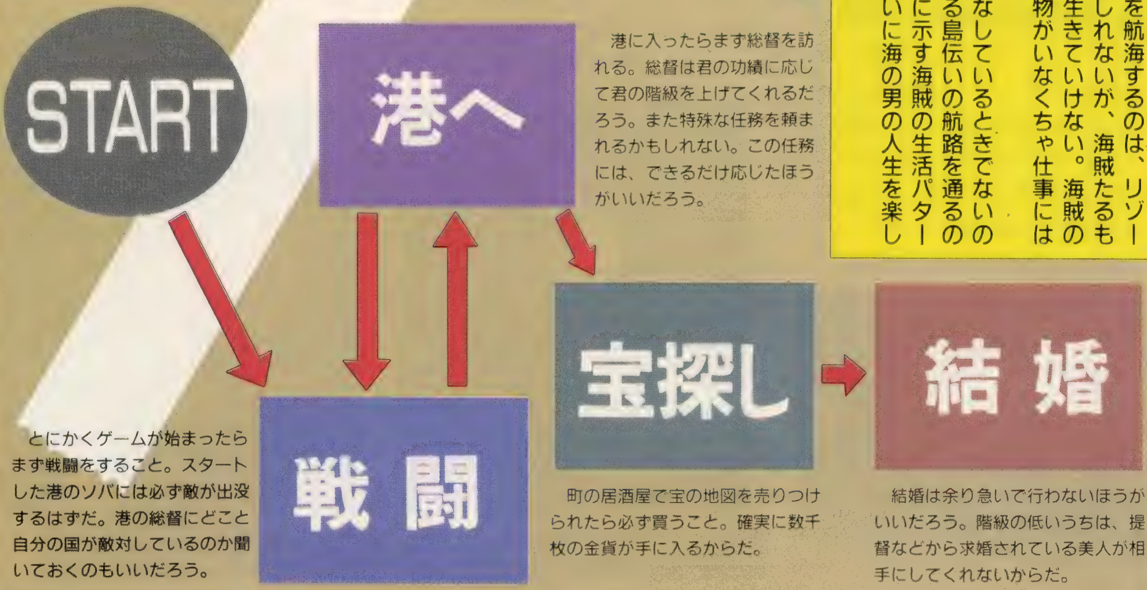
そこで、数多くの戦闘を行い素早く港に入れる場所で航海することが必要となってくる。次ページにあるマップにいくつか作戦を行うのに敵した場所をマークしておいたので参考にしてほしい。とくにカリブ海の出口に当たるマップ右下の島々は、通る船の数も多く便利なので、ここはおすすめと言えるだろう。

あ～海賊の暮らしは、やめられないぜ～♬

『パイレーツ』のゲームルーチン

島ひとつない大海原を航海するのは、リゾートにはもってこいかもしれないが、海賊たるもの、商売をしなくては生きていけない。海賊の商売は漁師と同じ。獲物がいなくちゃ仕事にはならないのだ。

宝探しや、任務をこなしているときでないなら、商船の行き来する島伝いの航路を通るのがベストなのだ。以下に示す海賊の生活パターンを見ならって、おおいに海の男の人生を楽しもう！



港に入ったらまず総督を訪れる。総督は君の功績に応じて君の階級を上げてくれるだろう。また特殊な任務を頼まれるかもしれない。この任務には、できるだけ応じたほうがいいだろう。

とにかくゲームが始まったらまず戦闘をすること。スタートした港のソバには必ず敵が出没するはずだ。港の総督にどこと自分の国が敵対しているのか聞いておくのもいいだろう。

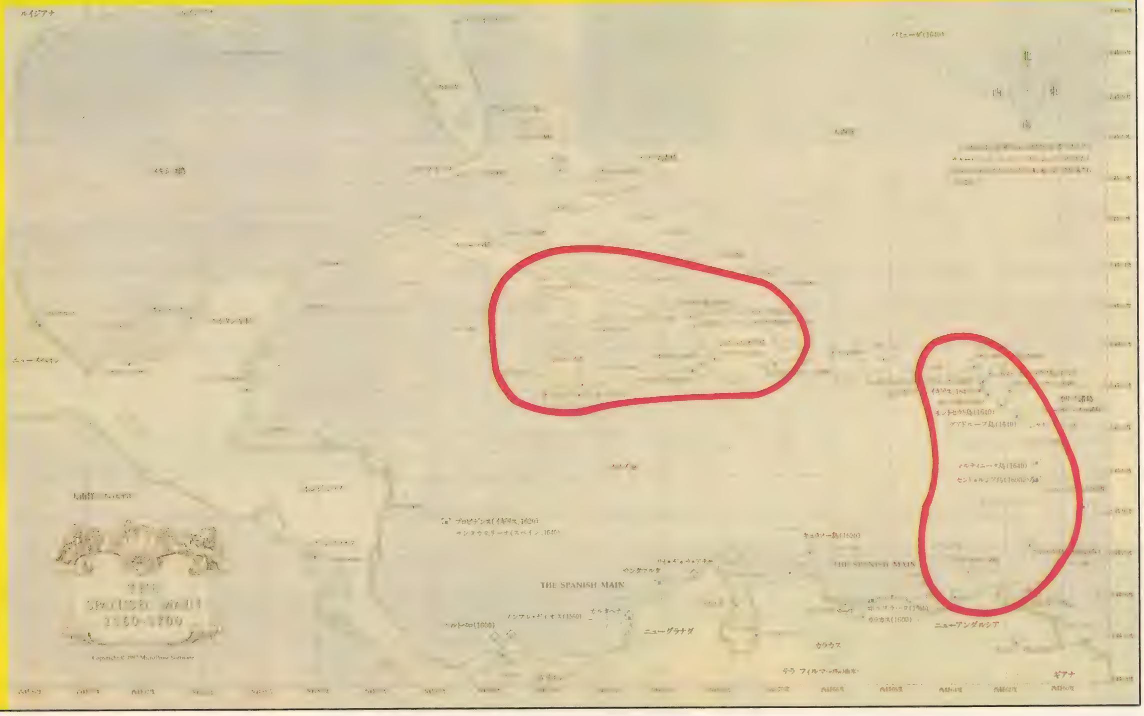
町の居酒屋で宝の地図を売りつけられたら必ず買うこと。確実に数千枚の金貨が手に入るからだ。

結婚は余り急いで行わないほうがいいだろう。階級の低いうちは、提督などから求婚されている美人が相手にしてくれないからだ。

おすすめ、活動地域

海賊がメインに活動していたのは、マップのほぼ中央にあるキューバ周辺だ。ここには大小いくつかの島があり航海に便利なうえ、カリブ海の真ん中に位置しているので、比較的いろんなところへ行くことができるからだ。また、カリブ海の出口あたりもけっこうおすすめ。君がスペイン人でないなら、南アメリカ大陸に接したマップの南端で活動するのもいいかもしれない。

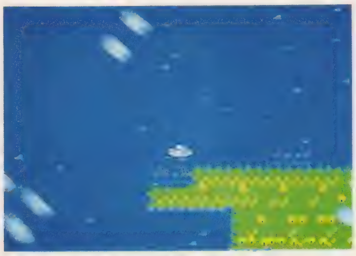
島が多い海域　ここが海賊の仕事場だ



航海の原則

カリブ海では基本的に南東の方角から風が吹いてくる。そのため、東から西への航海は比較的楽だが、西から東へと進む場合は食料を多めに持っていかないと向かい風でスピードが出ないため、苦労するだろう。

また、船のタイプによってもスピードは大きく変わってくる。たとえばピナスやスループ艦などのように、縦に帆がついている船は、ビームリーチといって真横に近い方向から風を受けたときに最もスピードが出るが、それ以外の船は斜め後ろから風を受けたときがいちばん速くなる。これを覚えておかなくてはダメだ。

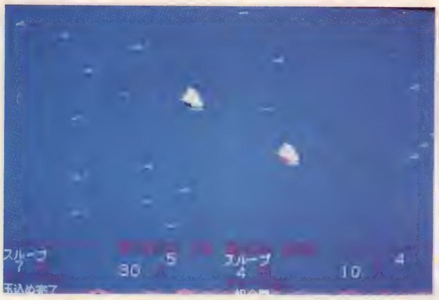


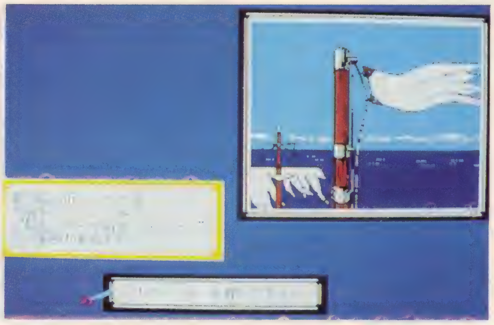
島伝いに移動。風の向きに注意しよう。

ピナス、スループ

バルク以上の船

上手な戦闘の仕方


風上から攻める。相手の動きを止めてしまうのが攻撃のセオリーなのだ


相手を降伏させるのがベストな勝ち方

戦闘はこのゲームのメインである。戦いに勝たなくてはゲームが先に進まないばかりか、戦いに負けると投獄されてしまい、貴重な数カ月と稼いだ財産がムダになってしまうのだ。というわけで上手な戦い方は必ず会得していかなくてはならない。

敵艦が発見され戦闘になると、敵味方向かい合った形で、戦闘画面に両方の船が表示される。この段階で相手に一発あびせてやろう。相手は一直線に近づいてくるので、こちらはすぐに横を向き大砲を発射する。そのあとは、たえず相手に対して風上の位置を保つようにしながら、機会を見ては砲撃するのだ。風下に位置してしまうと相手が自分に有利な位置を選ぶことができるようになるので注意。

相手にいくらかのダメージを与え、相手の船員の数と自分の船員の数に差がなくなってきたら、船を横づけにして白兵戦に入る。白兵戦は、君が相手の船長にダメージを与え続けているかぎり、こちらに有利に進んでいく。乗組員の士気がワイルドになればもう勝ったようなものだ。ふつう一騎打ちはこちらに有利なはずだが、海賊船の船長にだけには気をつけたほうがいいだろう。

敵の船長が現れた

一騎打ちは、ロングソードが有利だ

ピナスorスループ

最も小さいピナスは別として、スループ艦はこのゲームの中では最も使える船だ。商船ぐらいまでなら余裕で戦えるし、縦帆なので操縦が比較的簡単なのだ。それに加え、ふつうの船では座礁してしまうような浅瀬でも喫水が浅いために楽々と通り抜けることができる。ただ1つだけ注意すると、これらの縦帆の船は、ほかのタイプの船と最高速度の出る風の位置が違う。いくつかの船で船隊を組んでいると、そのスピードは最も遅い船に合わせられるので不利になってしまうのだ。

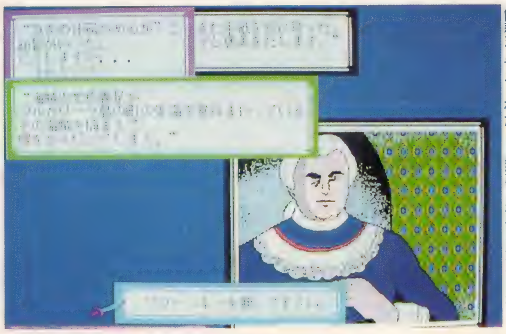
商　船

小回りがきかないというのが欠点だが、荷物もかなり多く役に立つ船だろう。君の乗組員が100人くらいいるのなら商船が使いやすい。ただ、この船を使ってもフリゲート艦と戦えばかなり苦しいと言わなくてはならない。フリゲートと戦う前に、かなり戦闘の経験を積むとともに、船員の士気や大砲の数は最高の状態にしておくことが必要だ。

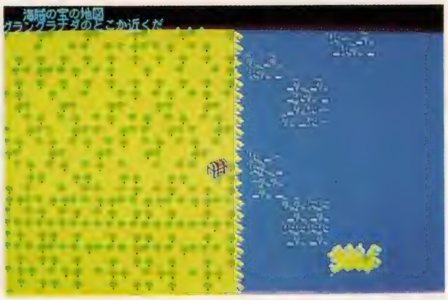
バ　ル　ク

小型艦のなかでは最も使えないバルク船。スピードもそれほど速くなく、中途半端な能力だと言わなければならない。もし、相手のこのタイプの船をぶん捕ったとしても、この船を持ち船にするよりは売ってしまったほうがいいかもしれない。最大の欠点は、ブロードビームという特殊な風向きのときに最高速が出る設計になっていることだ。

財宝探しの旅

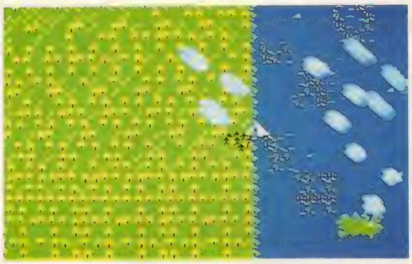


任務を与えられた！　無事こなせるだろうか。



宝の地図を手に入れる。ここはいったいどこだ？

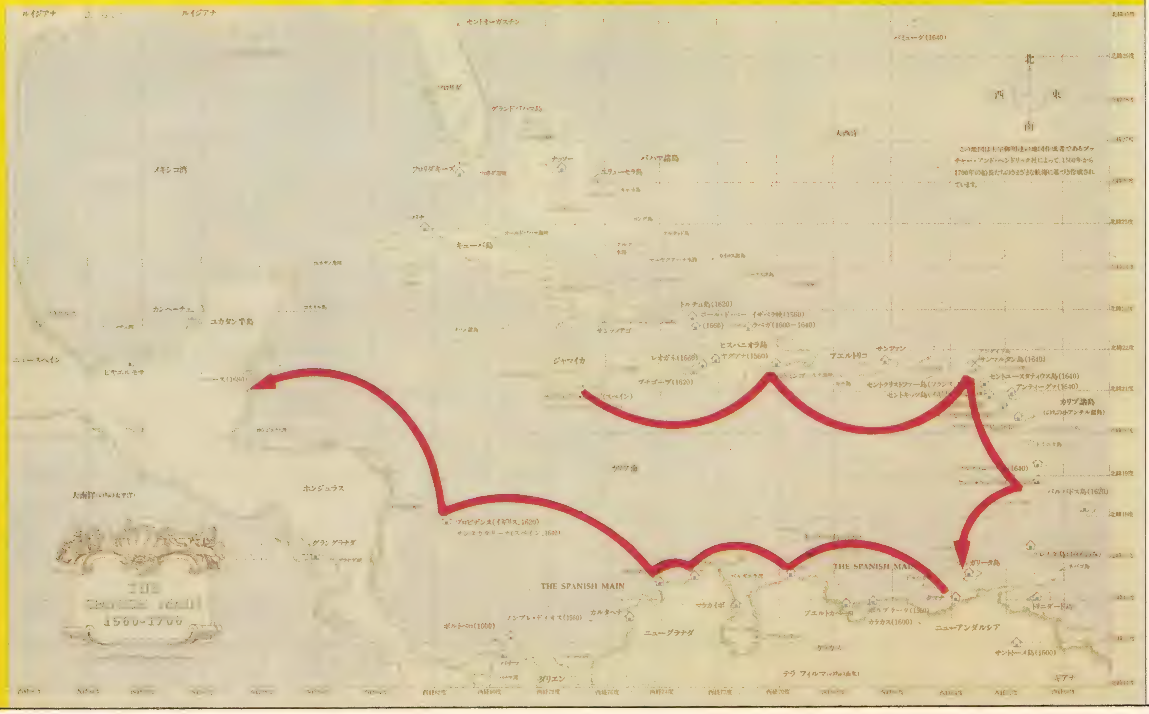
戦闘をして略奪し、町で商人と取引をしたり、町を襲撃するのは先にあげた島が密集しているところで行うのがベストだ。しかし、どこかに埋もれている財宝を探したり、総督命令の任務を遂行するとなると、遠くへ長い航海に出なくてはならない。その場合、食料をたくさん持って目的地へ直接行くのもいいが、限られた人生を有効に使うためには、この長い航海の間をムダに使うことはない。下のルートマップのように島伝いに移動するようにすれば、ほかの船に出会う確率も増え、食料の補充や、商人との取引、船員の補充などもたやすく行えるのだ。とくにジャマイカからジブラルタルへ行くときのように、西から東へ移動するときは向かい風になってしまい時間がかかる。このようなときは何もない海洋を黙々と進むよりは、島伝いに進むほうが何倍も利益が上がるだろう。



ここが宝のある場所だ！　野郎ども、宝を探すんだ！

1万3000枚の金貨。やった！　オレたちは億万長者だ。

カリブ海　航行ルートマップ

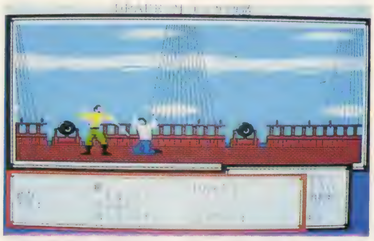


地位と評価 上流階級への道

ステータスには各国での君の地位や収入が表示される。

総督はどことどこが戦争をしているのか教えてくれる

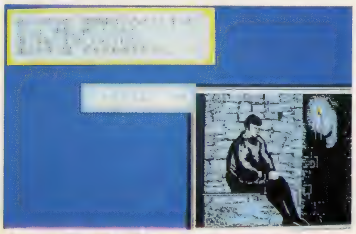
美しい人だ



海賊に敗北は許されない。負けた者には囚われの生活が待っている

このゲームの目的は財産を作ることにあるのだが、もう1つ大きな人生の目的があるのを忘れてはいけない。貧しい農民であった君が、カリブ海へやって来て海賊船の船長になり、財産を作った。そうなれば君には次のステップ、つまり社会的地位の向上というチャンスが訪れるのだ。さまざまな国の利益になるように行動すれば、国王に見込まれて少尉から始まる階級を得ることができるようになる。階級が上がると、それにともない土地をもらったり、美しい令嬢を紹介してもらえるようになるばかりか、貴族への道も開けてくるのだ。地位を上げる方法はいくつかあるが、いちばんオーソドックスなのはその国に敵対している国の船舶を攻撃して略奪することだ。初めのころは相手国の商船やスループ艦などを攻撃していればいいだろう。地位を上げるやり方のうち、とにかく1国のために働き、そこの地位ばかり上げるやり方と、さまざまな国の仕事をまんべんなくやって、イギリス、オランダ、スペイン、フランスのすべての国から称号をもらうというやり方がある。どちらがいいとは言わないが、後者のほうが生き延びる確率は高いと思ってまちがいないだろう。

総督の願いは聞くべきだ



むなしく数カ月を過ごす。しかし、引退には早すぎる。

このようにして地位を上げていく。

参考図書

① **宝島** スティーブンソン 新潮文庫他

② **イギリス海賊史** リチャード・ジョンソン リブロポート刊

海賊といえば宝の地図。宝の地図といえば、スティーブンソンの『宝島』だ。この話に出てくるジョン・シルバーと名乗る海賊に君は魅せられ、青い海と、そのどこかに隠されている莫大な財宝を夢見ることだろう。『パイレーツ』をプレイするなら、ぜひこの本くらいは読んでおきたいものだ。

また、『宝島』はウォルト・ディズニーによって映画化もされている。この映画も一見の価値がある。

海賊にまつわる説話はいくつもあるが、それを実際にわれわれに教えてくれる資料はほとんどない。そんななかで、この「イギリス海賊史」は、17世紀に生きた海の男が、海賊本人たちから聞いた話をまとめている、興味深い1冊だといえる。有名なバーソロミュー・ロバーツや海賊キッド、黒ひげなどの話をよく知りたい人は、ぜひ読むことをおすすめする。ちなみにこの本の著者はあのロビンソン・クルーソーの作者と同じという説もある。

水龍士II 海神の光琴

シナリオライター志望のタクミが絶賛しちゃう心温まる冒険譚—

聖なる水の聖なる物語

水の国ソルティア——。守護神“聖なる大水龍様”のご加護のもと、そこでは現代科学と異質な“水術”と呼ばれる一種の魔法を基盤に、高度な文明を築き上げていた。一度は、闇の水術“黒水術”の勢力によって、荒廃の道をたどったものの、若き2人の“水龍士”の活躍は、ソルティアに光を取り戻した。そう、その2人こそ前作『水龍士』をプレイしたキミと癒し手サーラである。

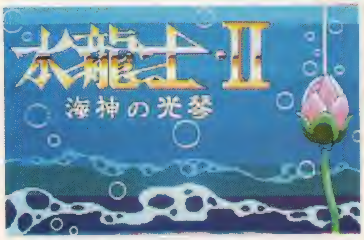
それから18年。黒水術の勢力は衰え、悪水生物も少なくなり、人々の心には平穏が訪れた。水龍士の若夫婦はその後、氷河地帯であった水蓮殿跡に住み着き、その復興に全力を注いだ。そして、そこにいつしかシャルマという町ができ、彼らにも2人の子供が生まれた。妹は母の跡を継いで、癒し手の道に。そして兄は父をめざし水術士になるべく修行を重ねた。ところが、彼にはいっさいの水術を身につけることができなかったのである。

そんなある日、彼は見たこともないような怪物と対峙する。それこそ彼の冒険への第一歩であった……。

前作のレビューのときも書いたように、この『水龍士』はその設定自体にかなりしっかりとした世界観を持っている。昨今、多くのRPGが前面の目新しさに走って、グラフィックのアニメーション化やハデなアクション性の導入などにとらわれているなか、肝心のシナリオについて、はたしてどれだけ力を入れているところがあろうか。実際、私とてすべてのゲームをプレイしているわけではないが、昨年発売されたRPGのなかで、この『水龍士』はかなりのレベルを保っていると思う。その続編であるからして、この『海神の光琴』は十分に練られたシナリオ構成で、前作以上のロマンで我々を楽しませてくれる。それにちょっと気の早い話だが、本年末には『水龍士』の第3部か発売予定だという。『水龍士』は、3部作からなる大河ロマンなのだ。

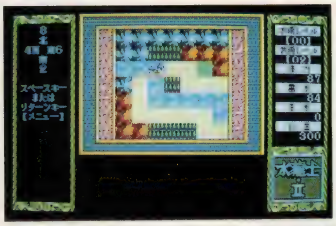
『II』では舞台が、前作のソルティアの国から外洋へと展開する。主人公は、前作をプレイした君の息子だ。聖なる大水龍様からお告げを受けた君の息子は、前作の氷河地帯・水蓮殿跡に位置するシャルマの町から旅立つ。

しゃんばら
PC-8801シリーズ(VAシリーズのみ不可)
¥7,800円 問しゃんばら☎0798-51-1365



いにしえの記憶 いま呼び起こされん

ところでこの『水龍士』、前作をプレイした諸君はご存じかと思うが、キャラクターに2つのレベルアップがある。ともにモンスターを倒せば、経験値が得られるわけだが、1つは剣の腕前や体力などのパラメーターを決定する武術レベル。そしてもう1つが魔法ともいうべき水術レベルだ。ところが今回の主人公は、オープニングにも書いたように水術が使えない。では、いったいどうしたものかというと、ここに“智水術”なるものが登場するんである。じつはこの智水術は、ソルティア水術の源流にあたるものであって“生水”という、霊水よりさらなるパワーを秘めた水を使用する。しかし現在、その生水はある原因により汚され、悪しき“乱水生物”という怪物になり果てている。ここらへんが、ゲームの内容に大きく関係してくるところであるが……。早い話、この乱水生物を倒さないことには、生水を手に入れることができないんである。そして智水術の経験値も、乱水生物を倒して初めて得られるのである。なんかまわりくどく書いているようで申しわけないのだが、じつは前作の悪水生物も数が少なくなったとはいえ、この『II』でもまだ登場するからである。悪水生物からは前作どおり



7×7のマップは前作と同様。前作では氷河地帯であったソルティアの北西部にシャルマはある。

ステータス表示画面。このシステムも前作同様、装備しているものの耐久力まで表示され、わかりやすい親切設計なのだ。

ダイジェストIN水龍士

―そして18年

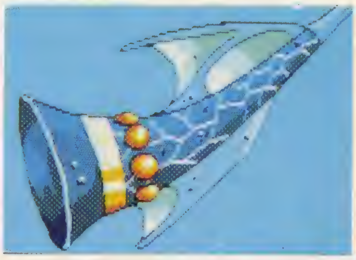
あなたの心が光で満たされるように

に霊水が得られる。これはあとあと金が必要になったときに、ためておかなくてはならないことになる。ま、ゲームシステムは前作と同様なので、そう混乱することはないと思うけどね。

まず、聖なる大水龍様のお告げに従って、ソルティアの首都クーアンドラを訪ねよう。そこでは王ロルアが君を待っている。そうそう、武器・防具の装備は忘れずに。王の話によると、君を襲った見たこともない怪物から採取された水は、悪水生物から得られる霊水とは違う生水と呼ばれるもので、それと同じものがアンドラ城の宝物庫から見つかったという。さっそく、その研究を行っている水術工舎に案内され、そこで君は、生水からの声を聞くことになる。「海神(わだつみ)の神殿に光を取り戻したまえ。輝ける水の琴でその扉を開けよ」と。なにやら君には重大な使命をなしとげる義務があるようだ。しかも、それは海に向けて。冒険の目的が、薄ぼんやりとわかってきた君は、怪物から採取された生水と、それを蓄えるための生水泉を王から授かり、再び旅を続ける。

海に冒険の目的が隠されていると知った君は、海守のほこらを訪ねる。するとそこのじいさんにボタクの町に手がかりがあると聞かされる。

ボタクの町の水術士の館を訪ねると前作にも登場した、パザというあのごうつくばあさんがいる。このばあさんがまた、冒険の手がかりとなっている海ゆりの笛に70000アクアという、べらぼうな金額をふっかけてくるのであっ



これが最初冒険の手がかりとなる海ゆりの笛。人魚族の間に伝わるものらしい……。

おぼれかけた君を助けてくれた女の子。その子はなんと人魚だったのです。

ありゃ、不思議。水語の術を覚えると水と話ができるようになるのです。

乱水の王ガーランダールの片腕と名乗るシャダーはいくどとなくキミの前に立ちふさがる。

た。でも、そこは館長さんがいましめてくれて、それはたやすく手に入るのである。

しかし、それを何に使うべきものかがわからない。また海守のじいさんを訪ねる。ところが、このじいさんがとんだくわせ者で、それは人魚族の連絡用の笛だと教えてくれたのはいいが、君は眠り薬を飲まされ、海に連れ去られてしまう。じつは、このじいさんの正体は海魔族の長シャダーであったのだ。つまり君の敵だ。シャダーは君のまだ隠された能力をいち早く見抜き、君を葬り去ろうとする。友水の術（いわゆる水上歩行）さえもまだ使えない君は、シャダーによって海に沈められる。あわや一巻の終わり、ゲームオーバーかなと思ってるところに声がする。女の子、よく見ればそれは人魚ではないか！

人魚の名はマーエ。彼女の話によると、海神様の使いに命ぜられ、キミを助けに来たという。

そして、キミの隠された能力〝智水術〟のことが、ここで初めて明らかにされる。マーエにより、陸まで送ってもらえ、妹との再会。とにかくこの妹は兄思いで、めちゃくちゃ心配してくれる。それならと、連絡用に海ゆりの笛を妹に渡しておく。

さて、冒険の目的、君に隠された能力が少しずつわかりかけてきたここまでは、いわば序盤。

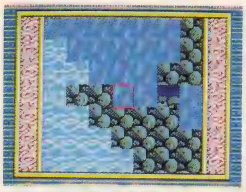
これから君の真の冒険が、海を舞台に始まるのである。

海神の光琴かなでるとき

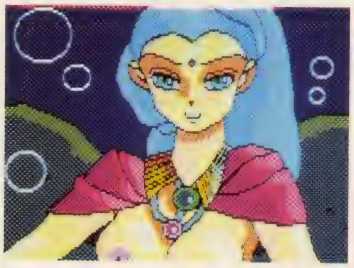
マーエと知り合ったことで、君は海に行けるようになるが、武術レベルはせめて3ぐらいほしいところ。まだのようだったら、ソルティアの国をぶらつきながらレベルアップしてからでも遅くはない。ソルティアの国の各所には、前作で登場したキャラクターがいるので、ぜひ訪ねて親交を深めよう。ここらへんの細かいキャラのメッセージの配慮が、このゲームの楽しみの一つでもあるのだから。

さて、いよいよ海に出ると、乱水生物との戦いが始まる。智水術のレベルアップをはかろう。前作の場合は、水術アシュラムに入学しなければ、水術の習得はできなかったわけだが、今回の智水術の場合は、そういったものはない。経験値が、あるポイントまで達すると、海殿の使いがやって来て、レベルアップと新たなる術を教えてくれ

今回、君の水術の師となる、海殿の使い。レベルが上がると、どこからともなく現れる。



友水の術はレベルが上がるごとに、それに応じた深さまで水に潜れる。画面は深さーにあるエルマの村。



輝水のあるところ。それぞれそれを守る大神官がいる。彼女オルシエが守っているのは最初の癒しの輝水だ。

るのだ。

智水術のレベルアップとともに、キミは友水の術で水に潜れるようになる。智水術レベルが2になったら、ソルティア海の下にある人魚族のエルマの村を訪ねよう。場所は思い出の島のすぐ東だから、たやすく見つけられると思う。エルマの村に入ると、村の長ギョメと占いおばばイーダのもとへ連れていかれ、海神にまつわる話を聞かされる。それによると、海神の神殿を救うには、8つの〝輝水〟と呼ばれる特別な水が必要だそうで、その輝水を糸にした水琴をかなでると、奇跡が起こるとされているという。だが、キミは水琴なんて弾いたことがない。そこであのマーエの再登場となるわけだ。彼女は人魚族の竪琴師なのだ。おばばは、君がマーエを託せる人物かどうかを知るために、最初の輝水〝癒しの輝水〟を手に入れられるか、腕だめしをさせる。みごと癒しの輝水を手に入れたら、マーエと一緒に残る7つの輝水を探し求める旅に出ることになる。

これからが、ますますおもしろくなるところなんだけど、残念ながらページが尽きてしまったようだ。この先どんな冒険が待ち受けているのか、マーエとのラブロマンスも気になるところだ。もう1回くらい、特集をやる価値は十分にあるソフトだと思うが、それはやっぱ君たちの反応しだい。ぜひとも、この続きが知りたいという君はお便りしてちょ！

ひとりでは生きていけないのだから
海神の光琴 キャラクター紹介

輝水を手に入れること、このように水琴に弦が張られていく。これを8本集めたとき奇跡が……。

母
サーラ
序盤、主人公の傷ついた体を癒してくれる。このセリフには母の愛があふれています。

ソルティア王
ロルア
おいおい息子よ、なんてことを言ってくれるのだ

妹
○○○
すてきな名前をつけてあげましょう。ちなみに私の妹はこんなカワイくも兄思いでもありません。

ボタクの老婆
バザ
相変わらずのごうつくばり。こんなとこで商売すんなよな。

聖なる
大水龍様
いわばソルティアの守護神、お言葉にある種の哲学がうかがわれます。

鍛冶屋
ガンク
前作ではお世話になりました。そのきっぷのよさにひかれます。

エルマの長老
ギョメ
その険しい顔つきながらも、昔は悪ガキだったそうです。

占いおばば
イーダ
人魚だからってすべて若い女性とばかりはかぎりません。そりゃ年くった人魚もいるわな……。

竪琴師
マーエ
今回のヒロイン。人魚の竪琴師で、いくどとなく主人公のピンチを助けます。

水滸伝 天命の誓い

光栄PC-8801SRシリーズ
¥9,800円
問光栄☎044-61-6861

多くの苦難を乗り越えて、E・JUNの『水滸伝』レポートも今回で完結となったのでR。苦労に苦労を重ねて、ついにクリアしちゃったのだ。エヘヘ……あっ、そうそう、応援や情報のお便りをくれた人はどうもありがとね。なかには、全無頼漢のデータを送ってくれた人もいたんだけど、載せてあげることができません。ゴメンなさい。というわけで、前回までに「水滸伝」における攻略のテクニックは、すべて伝授してしまったので、今回はそういったことは抜きにして、ボクの「高俅討伐記」をお送りいたしま〜す。

そして……ついに勅令下る

単延珪の働きで、妖術の使える朱武を義兄弟に加えることに成功した林冲は、続けて魯智深と武松を配下に加えるため、単延珪に遠征を命じた。

命令を受けた単延珪は、すばやく兵をととのえると、16国風翔府へと攻め込み魯智深を捕らえた。そのころ、朱武は24国河南府で林冲と杯を交わすと、28国鄧州へと攻め込んだのである。ここには、高俅の軍勢が居座っていたのだが、朱武の使う妖術の前に、あえなく陥落した。朱武を敵部隊に近づけておいて、妖術が決まったときの気持ちのいいことと言ったら、もうやめられませ〜ん。

ただし、天候が曇りのときにしか使えないから、気をつけとかないと妖術を使う前に攻撃を受けてしまうぞ。しかも、晴れているときがけっこう多いものだから、E・JUNは曇りと見れば、あわてて妖術を使ってしまって失敗しちゃうんだよな。だから、みんなはくれぐれも注意するようにしてほしい。

配下の無頼漢となった花和尚魯智深を、義兄弟とするために河南府に呼び寄せて杯を交わした。

新しい年が来て、朱武の治める鄧州に思いもよらないことが起こった。町にうわさに名高い花栄が、浪人としてやって来ているらしい。おそらく、東方の激戦に敗れて、落ち武者にでもなってしまったのだろう。浪人は、移動型だけに、この機会をのがしたら、今度はいつ会えるかわからない。なんといっても、『水滸伝』に登場する無頼漢のなかで、最高のパラメーターを持つ人ですから、なんとしても手に入れたい。で、朱武を町へ出向かせたんだけど、いまひとつ、いい返事が聞かれない。仕方がないので、林冲がみずから出向くことにしました。

やっとの思いで、仲間に加えることに成功した花栄を、今度は義兄弟に。相性はいいはずなんだけど、断られるんじゃないかって、ドキドキしちゃった。義兄弟の契りを結ぶときって、いつもそうなんだよな。

単延珪はその間に武松のいる15国渭州を攻め落とし、武松を配下に加えた。

花栄は、西へと進軍して史進を追い払い(じつは捕らえ損ねた)、39国房州をわがものとした。

魯智深は、北へ馬を進めて、19国隆徳府を攻め落とし、単延珪や武松と協力して、3国は真定府まで林冲のものとすることに成功した。

こうして、領国を19国に増やし、ついに林冲の人気は250を突破。あとは、春になって徽宗皇帝から高俅討伐の勅令が下るのを待つだけとなった。

そして、春がやって来た……。

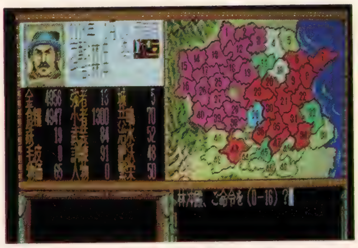
大感動もので徽宗皇帝から勅令を受けた林冲は、すぐにでも23国開封府へ攻め込みたいのをグッとこらえた。

いま、高俅の本拠地である開封府へ攻め込んだところで、広い中国大陸を逃げまわられて、高俅を捕らえるのはむずかしくなってしまうだけだ。

そこで、義兄弟たち(魯智深、朱武、武松、単延珪、花栄)に命じて、開封府の周囲をすべて占領してしまうことにした。北の11国大名府から20国済州、21国徐州までを、魯智深と武松と単延珪に攻略させ、南の29国蔡州と30国穎州は、林冲と朱武そして花栄で攻め落とした。その間に、暴動は起こるし、洪水は来るで、メチャクチャ苦労したけれど、なんとか目的を果たした。

一刻も早く開封府へと攻め込んで、高俅を切りたいところなのに、ほかを攻撃するのはけっこうつらいものです。

そういえば、済州を攻めたとき、相手に妖術を使われてあわててしまった。妖術は、なんとなく自分しか使わないような気がしてたもんで、エヘッ。



勅令が下ったときの状況。かりの梁山泊として選んだ24国河南府にて。

林冲と義兄弟たち

義兄弟のなかで唯一妖術を使うことができる朱武。知力型の無頼漢のなかで、林冲と相性がよいのはめずらしい。

唯一の義兄、花和尚こと魯智深。腕力が100と、暴れん坊なのね。勇気はあっても、頭は弱い。

勅令を受けた林冲の雄姿。人気261の上に赤く書かれた「勅令あり」という文字にうれしくさせられてしまう。

ついに真打ち登場！といった感じの花栄。はっきり言って最強の無頼漢であることはまちがいないでしょう。

最初に義兄弟となった弓の名手（というほどではないか）の単延珪。なんとなく好きな無頼漢の一人。

勇気と腕力なら自信のあるという武松。あんまり好きな無頼漢じゃないけれど、とりあえず義弟とした。

高俅を討つ

開封府を攻撃するに当たって、やっぱりこだわる必要を感じて、なんとしても義兄弟を集結したくなってしまった。

というわけで、河南府をかりの梁山泊として、集まることにした。ところが、これが思ったより大変な作業で、義兄弟が動いた所を高俅に攻め込まれたりしてしまって、何回ロードし直したことか（しかも、リセットしないとロードできないときてるから、めんどくさいったら、ありゃしない）。

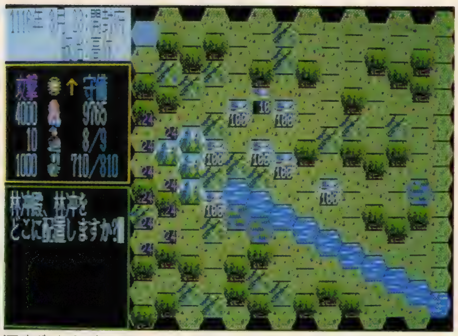
しかし、思い込んだからには、試練の道を行くのが男のド根性……じゃないか。

こうして、なんとか河南府に義兄弟が集結し、いよいよ開封府へと攻め込むときがやって来た。

ここまで来て、呉用や公孫勝が仲間に加わっていないのは気になるが、縁がなかったと思ってあきらめるしかない。

５人の義兄弟たちに、凌振、王進、関勝、そして扈三娘の計10名で攻め込むことになった。当然、武装度、訓練度ともに100にしておいたのは、いうまでもないか。

開封府には城が７つもあり、足場となる地形（山や森）が思ったような所になくって、攻めるのに苦労した。妖術、弓矢などを駆使して攻めかかり、城を１つずつ攻め落としていき、７つ目を占領したとき、ヤツが出てきた。あきらめわるく、攻撃してきたが、１ターン後に戦闘は終結した。



河南府から攻め込んだ。勝利の女神はどちらにほほえむ？

そして、宋国に太平が訪れた。

賊臣高俅を討ち果たした林冲と義兄弟たち、そして徽宗皇帝。みな、それぞれの思いを胸に秘め、動乱の世を生き抜いた人たち。

そして、いま、君たちが自分の中に見いださねばならないもの。それが、真の梁山泊なのかもしれない。

……………………………………………

なぁ～んて、カッコよく決めようと思ってたんだけど、誌面が余っちゃったので、少し雑談を。

ずっとレポートし続けてきた『水滸伝・天命の誓い』。ボクの気がついた点を二、三あげてみたい。

『水滸伝』は、無頼漢の人間関係を大切にして、非常に完成度の高い作品に仕上がっている。けど、なにかもの足りないんだよなぁ。

たぶん、経済的な要素が少ない点、そして、『三国志』のような軍師の助言がない点（あれって、わかっててもけっこう楽しかったもんね）、そして、人気が高くないと、いい無頼漢が手に入らないというところが、変に画一化したゲームにしてしまっているような気がする。

まぁ、勝手なこと書いちゃいましたけど、気に障ったらゴメンなさい。また、こういうレポート書くのもいいな。

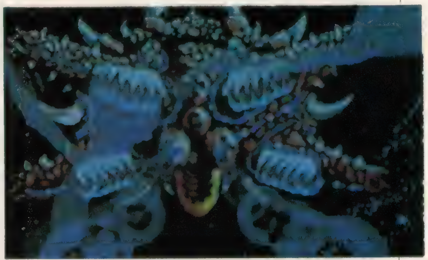
シュヴァルツシルト 狂嵐の銀河

Schwarzschild

工画堂スタジオ
PC-9800シリーズ ¥12,800円

どもっ、E・JUNだよ～ん。みんな、元気にハマっているかな。この「シュヴァルツシルト」から抜けられないって人もけっこう多いんじゃないだろうか。ただただまっすぐに突っ込んでくるだけの敵の艦隊をバカにしながらも、一生懸命やってしまう……ボクもそんななかの一人です。でも、もう少しましな動きができたのでは、と思うのはボクだけでしょうか。ちょっぴり残念に思います。というわけで、今回は謎の艦隊をついに撃滅するまでやってしまいました。

恐怖の宇宙要塞ゼオ。その正体は……？ 攻撃力と耐久力が、ともに1500もあるというバケモノ。



サンクリ星国の運命をかけて……

もともとサンクリ星国の反乱軍鎮圧から始まった戦いが、今や大銀河シュヴァルツシルトの存亡をかけた戦いにまで進展していた。恐怖のクィラ大帝国との戦いも、今では懐かしくさえ思われる。

敵の新型であるT型戦艦の前に、なすすべもなく壊滅させられていくサンクリ連合艦隊（勝手にネーミングしちゃいました）。1度や2度、敵艦隊を全滅させても、次の艦隊がすぐに復活してくる。損害に対して、完全に生産が追いつかなくなっていた。

このままでは我が軍の敗北は決定的となったそのとき、新型戦艦の開発に着手したという知らせが、サンクリ星国開発部から入った。予想はついていたけど、な～んかうれしくってしかたない。さっそく、ありったけの資金をつぎ込んで、NT開発を行った。

次のターンで、驚異的な（というより、少し設定に無理があるとしか思えない）攻撃力と生産性を持つ〝Q型戦艦〟が開発された。

こうなったらP型戦艦は無用の長物。ストックしておいてQ型戦艦の量産にかかった。ストックしたP型は、少しずつ売ってQ型を限界まで生産した。この方法でかなりの戦力をそろえることができた。

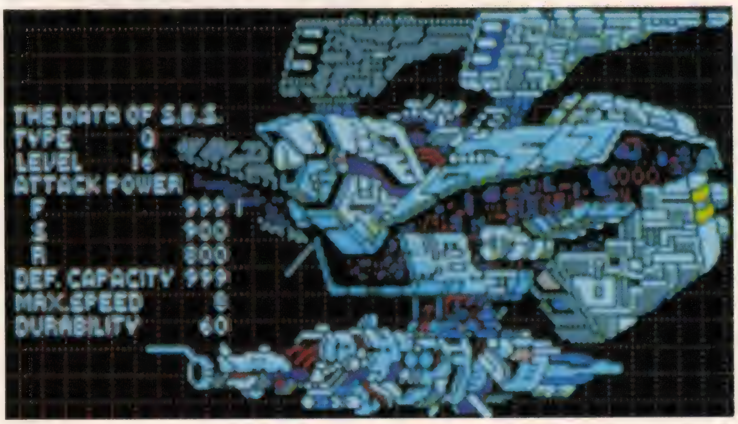
ここで注意することは、資金はそのターンの間に使いきってしまうこと。そうしないと次に収入があったときに、莫大な資金を損失してしまうからね。

こうなれば、あとは力で押すだけ、と思って安心してはいけない。あとの展開を考えれば、同盟諸国の戦力に期待しなければならないところは、大きいからだ。それに損害額は大幅に下がったものの、被害数は相変わらずだったからね。

どうやって、同盟諸国の戦力を蓄えるかっていうと、まず、こちらの主力艦隊を敵の旗艦の正面、接触する直前のところまで持っていく。こちらの旗艦は後方に逃がしておいて、残りの2艦隊を第1同盟国の前方に配置する。すると、前方に進むことのできない同盟諸国艦隊は横に動いて、敵旗艦の正面につけている我が主力艦隊の後ろにつくのだ。そのあと、残りの2艦隊には敵旗艦のサイドを攻撃させれば、ほかの同盟国艦隊も戦闘に入らないですむ。

究極のQ型戦艦

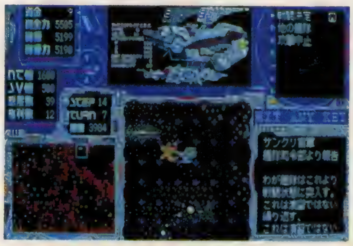
謎の艦隊に対抗して、サンクリ星国の開発したQ型戦艦。Qは究極のキュウを示すのか？



ラストバトル

こうして同盟軍諸国の戦力を蓄え、戦線を回復することに成功した我々サンクリ連合艦隊ではあったが、次々と無制限に繰り出されてくる敵のT型戦艦に少々嫌気がさしてきていた。

もうこうなれば、敵の本拠地である要塞を破壊するしかない。サンクリ星国第2、第3艦隊を、秘かに敵地深く



ついにゼオに攻撃を開始する。ラストバトルの開幕。はたして勝つことができるのか。

潜り込ませ、主力となる艦隊に力を蓄えさせるために残りをすべて撤退させて、いっさいの戦闘を放棄した。

最後の戦いに備えて、戦力を蓄える作戦に出たわけ。

攻撃部隊が敵の要塞に着くのは、敵の艦隊がこちらの惑星に攻撃をかけてくる前でなくてはならない。なぜならサンクリ星国艦隊が戦闘を放棄しても、同盟諸国は戦闘を継続するかもしれないからね。貴重な戦力は温存しなくてはいけないってこと。

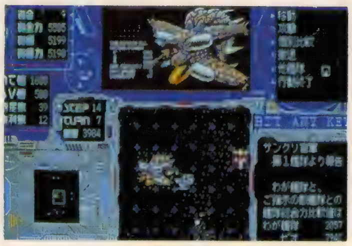
さあ、ラストバトル（最後の決戦）の火蓋は切って落とされた。我らがサンクリ連合艦隊は、総勢12艦隊（内訳は、サンクリ星国艦隊・Q型4、カケル君主国・P型3、神聖アキ帝国・P型2、アサコ太公国・P型3）の大部隊である。

第1ターンは、防衛側である敵艦隊の攻撃から始まった。ここでどのくらい被害を抑えられるかで、勝負が決まると言っても過言ではないだろう。

このさいに、味方の主力が攻撃を受けても、あわててはいけない。離脱するよりも、応戦したほうがかえって損害は少ないだろう。離脱すると、連続的に攻撃を受けやすくなってしまうからだ。ねらいは敵の要塞にあるわけだから、わき目も振らずに突進あるのみダー！

この戦いで、今までにどういった外交政策を取ってきたかが問われることになる。同盟国のない人は、クリアするのがほとんど不可能に近いと思う。それくらいに敵の宇宙要塞は手ごわいのだ。

ボクは、第3艦隊を旗艦として攻撃をかけたんだけど、万一を考えていつ

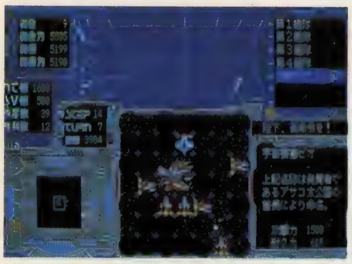


戦闘画面における宇宙要塞ゼオ。主力艦隊との戦力が比べものにならない。

でも第2艦隊を撤退させられるようにしておいた。こうしないと、連合艦隊が全滅してしまったときに、取り返しがつかなくなっちゃうからね。第3艦隊とともに潜入させた第2艦隊が残っていれば、数ターン後には再度攻撃をしかけられるでしょ。

ところが、同盟艦隊の攻撃が意外によく効いて、要塞を壊滅させることに成功しちゃったんだな。

そして……。



がんばれ／　あと少しで破壊できるゾ。それにしても、強すぎるのではないでしょうか。

シュヴァルツシルト始末記

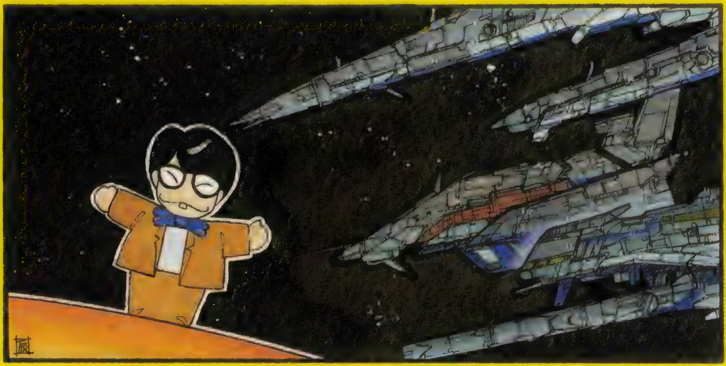
『シュヴァルツシルト』って、けっこうおもしろくやらせてもらったんだけど、どうしてもガマンできない不満な点がいくつかあった。まあ、どんなソフトの場合でもそうだけど、完璧をめざしてはいても、それを実現することはなかなかできないからしかたないかな。

まず、コンピュータの思考ルーチンが、悲しくなるほど未熟なことだ。こういうのを思考ルーチンなんぞと立派な名前で呼ぶのは、ちょいと気がひける。旗艦にX軸とY軸を合わせて、ただがむしゃらに突っ込んでくる。そんな指揮をする司令官がいるわけないだろって。旗艦をねらうのは、基本的に正しいとは思うけれど、ただそれだけじゃあ……。

あと、経済的な要素がほとんどないこと。NT開発にSV開発しかないのは寂しいやね。人民の忠誠度まで入れろとは言わないけど、経済力を上げるとか……。

また、戦艦はユニットとしての特徴（遠隔攻撃だとか）があるわけではないから、戦闘がただ力で押すだけの味気ないものになってしまったこと。もっと、個性的な戦艦をアレンジして、艦隊も混成の部隊にできればよかったなあ。防御衛星や宇宙要塞も生産してみたかったし。

でも、それらを抜きにしても、おもしろかったということは、ゲーム自体に組み込まれたシナリオがなかなかよかったからだろうと思うのであります。



ファースト・クィーン

呉ソフトウェア工房
PC-9800シリーズ(M以降)
2HD 8,800円

おーい、ダマシだ。元気にオルニックと戦ってるかな？ 先月号では、キャラの育て方しか書かなかったけど、大丈夫だよね。何か、困っていることがあったら、早めに質問の手紙をよこすように。だいたいダマシは、ストーリーとかイベントに関することにはあまり触れないから、質問が来ないとみんなわかってるんだと思っちゃうよ。で、今月はしばらくマジシャンで遊んでいたので、その報告でもしようかな？ それから、エリアの面積の対比表を試しにマップの上に重ねてみたんだ。

今月はもっぱら寄り道の特集

強力なレベル振り切りチームを1つだけ作っても、まだまだ楽にはプレイを進められない。敵の速攻部隊のうち、騎馬隊なんかは早いうちに全滅させてしまうからいいのだけれど、大ガラスとリザードマン隊は、いくら倒してもどんどん生まれてくるから、専門の防衛隊を配置しておく必要がある。

大ガラスはいいとして、リザードマンには、とにかく手を焼かされる。ゲームの前半は、この部隊に勝てるチームを作ることに費やされる感じ。せっかく鍛えたチームも、ベニック湖沼から出てくるこいつらを撃退するために、エドウィンの草原かエドウインの森、コンウォールの砦あたりにずっと置いておかなければならない。ベニック湖沼だけは、キャンプできないんだ。

次のチームを鍛えるにしても、今のチームを分割する、寝返った敵を集めて1つのチームにまとめ上げる、アマゾネスやエルフ、ドワーフとかのレベルを上げてしまうなど、いろいろ方法はあるね。リザードマンを止めておくのに、道士を使うというのもある。リザードマンは、湿地帯で育ったので、火に弱いんだ。道士は小さな火の玉を撃てるし、防御力が高くて打たれ強いんだ。

もう1つ、リザードマンは丈の高い乾いた草地を苦手としている。動きが急にニブくなるんだ。湿地で戦ったらこちらが不利なのはわかるよね。なるべく、草原まで出てきたところを迎え撃つ。戦闘が始まった直後は、ちょっときびしいけど、すぐにバラバラになってくれるはずだ。ダメージが半分を超えると、逃げ出すような性格に設定されている。いったん態勢をくずしてしまえば、あとは1匹ずつ袋だたきにしてゆけばいいだろう。くれぐれも、逆に袋だたきにされないように。

リザードマンを撃退しているうちに、道士のレベルはどんどん上がってくるから、1人くらい抜いても平気になる。そしたら、チームリーダーメイクでいちばんヒットポイントの大きなヤツを取り出して、ベニックの北まわりで、ベニック城に入ってもらう。ベニックの墓地からはベニック城の内部へ行けない。このルートはダミーなんだ。途中、湖底の洞窟にはラージアイがウヨウヨいるけど、囲まれないようにすれば倒せる。心配ならモンスタースレイヤーでも持たせておく。

『FQ』のマジシャンはアイテムなしでThunderもNovaも使える。じつは、メインのストーリーとまったくかかわっていないんだ。もっとはっきり言うと、オマケ。『シルバー～』では、最後の最後で重要な役割があったけれど、今回は出番なし。唯一「大地のアミュレット」のかわりにEarth Quakeを使うと、

ロゲリス地方
エリアマップ

最新ソフト徹底攻略法

ここも大仕掛けの舞台装置だ。後方が洞窟の入り口

１人だけで訪れると、魔王が力をさずけてくれる。

わざわざアイテムを取りに行く手間が省けるくらいかな。

マジシャンに関しては、トラップというわけではないのだけれど、ストーリーの関係でなかなか悲惨な結果を招くところがある。まず、キャメロット城。ここは、跳ね上げ橋が下りていないと中に入れないわけだが、マジシャンだけはコウモリに変身するとしのび込めることになる。そうするとどうなるのか？　それだけでは何も起こらない。ただし、ユーサー王に話しかけるとオルニック側についてしまうんだ。どういうことかというと、正規の手続きを踏んでいない不法侵入とみなされるわけね。このためだけに、たとえ橋を下ろしてもらったとしても、「ある人物」以外がユーサー王に会うと、同様に不法侵入とみなされてしまうことになったんだ。ユーサー王を説得できるのは、１人だけだということは覚えておいたほうがいいね。城の外に出ると、武装したキャメロットの兵隊が待ち構えているというような目には、あいたくないもんね。

もう１つ、これはゲームが中断してしまうのであえて書いてしまうんだけど、まっ、ふつうの人はやらないわな。どんなことかというと、前述の地震の呪文。崖(がけ)をくずすときに近くにいると生埋めになってしまう可能性がある。中央左寄りにへこんだところがあるんだけど、そこに入り込んで地震を起こすと、キャラのいる場所に岩のキャラクターが描かれてしまう。多人数のチームなら、そこでキャンプするか、そのまま見捨ててマップから出てしまえば助け出せる（？）んだが、マジシャンの場合はつねに１人で行動しているから動けなくなったらそれでおしまい。

まあ、地盤がもろくなっている崖の真下で地震を起こすような危険なまねは、ふつう、してはいけない……、ということなのだ。

マジシャンの魔法はいろいろ遊べるので、ひととおりオルニックの手勢を退治して安全になったあたりで試してみるといいかも。コウモリになると地形を避けないですむから、移動もずっと速いし、楽だよね。ただ、１人で行動しているとどうしても包囲されやすいから、分身やエンゼル・コール、チャーム・モンスターなどを活用する。

さて、後半の山場（というか、やっかいなところ）は、グールの洞窟。なにしろ言語道断に広い。しかもダンジョンふうに迷路となっているんだ。このマップを作ったヤツは「ダ○シ」とかいうやつなんだが、どうも調子に乗って遊びすぎたらしい。困ったもんだ。

で、この広いところを探索して、何も手に入れられないんじゃ、あんまりプレイヤーがかわいそうだというので、いろいろとアイテムが配置されている。１つだけ一連のストーリーにかかわる重要なアイテムがあるので、グールの神殿だけは見つけ出すこと。ここで復活の石がもらえる。

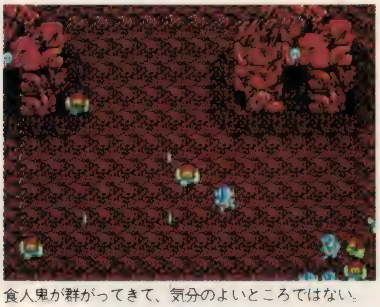
このアイテムはとってもおもしろいもので、死んでいるものにしか効かない。ということは、対アンデッド用の呪文として使うこともできるんだ。どんな効果があるかというと、死んでいるものを生き返らせてしまう。

ゾンビに使うと、人間になる。ただの男になるので、これがまたえらく弱い。復活しても敵は敵だから、気をつけるように。静かに死んでいるところをオルニックのマジシャンによって無理やり目覚めさせられたので、はっきりいって怒っている。生き返らせたといっても感謝してはくれない。

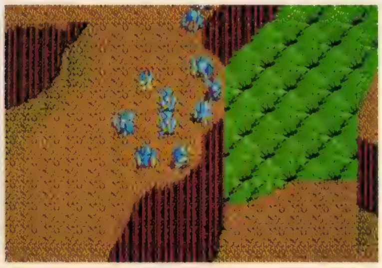
スケルトンに使うと、もっとおもしろいことが起こる。この石の能力はそれほど大きいものではないだろう、人間になりきらずにゾンビになってしまうんだ。後半になると、敵のマジシャンがやたらと出てくるだろうから、試す機会はいっぱいあると思うよ。グールの洞窟の中でも、ゾンビとスケルトンの混成部隊がわき出してくるところがあるから、そこでも試せるしね。そうそう、復活の石をもらったあと、かわいいイベントがあるから、それも楽しみにしてよう。

最後に、買い得情報をまとめていくつか紹介しよう。アンレーの町にロッテリアという名の祈禱(きとう)師がいるんだけど、彼女を連れていると出てこられないモンスターがいるんだ。急いで移動しているときなんか便利。エルフの子は、300ターンを経過すると死んでしまう。エルフとキャロメットの両方が敵となってしまうから注意。メンバーオミットしたキャラは、ロストとならずに宿屋に出てくる可能性がある。

来月はいよいよオルニックとの決戦！


食人鬼が群がってきて、気分のよいところではない。

こいつは、だれでも火の玉を撃てるようになるアイテム。


雪山を越えて、はるばるやって来たんだが……!?

夢をかたちに
信頼と創造の　富士通

富士通

話題のFM TOWNSが、東京ドームを占拠した。

新登場

FM TOWNSを、初体験できる3日間。

これはもう、クリエイティブメディア

FM TOWNS

ついに出たっ！ 話題のFM TOWNS新登場だ！
そして、いよいよ電脳遊園地もオープンだ！ つまり東京ドームへ行けば、なんと400台ものFM TOWNSが見れるということ。
思うぞんぶんタッチ&トライできるわけ！
もちろん、FM Rシリーズや FM77AVシリーズの新製品もある。
これはもう行くしかない！

この日の面白さは保証します。

10(金) 山田邦子プロデュース

ヒップアップ、B21スペシャル
松本明子、幕末塾 (10:30AM〜/4:30PM〜)
文化放送「吉田照美のやる気MANMAN」(生中継1:00〜3:00PM)
ゲスト/山田邦子、早見優、酒井法子
ぴあスペシャルライブ/MALTA (7:30PM〜)

ステージの私を見てください。

11(土) 主役はオレ、タシロだ！

ダチョウ倶楽部、大西結花 (10:00AM〜/3:00PM〜)
たけし軍団 (10:30AM〜)
文化放送「MAZDAミュージックタウン みのもんたの東京ドームでウィークエンド」(生中継1:00〜3:00PM)
ゲスト／荻野目洋子、長山洋子、西村知美、BaBe
ナイトステージ/RATS & STAR、南野陽子 (7:30PM〜)

オレに会いたきゃ、来な。

12(日) トコロさんの日

シティーボーイズ、松本伊代 (11:00AM〜/1:00PM〜)
文化放送「河合奈保子コンサート」(公開録音12:00〜1:00PM)
デイライトステージ/所ジョージ (3:30PM〜)

スリリングなゲームと、先端技術の華麗なるショウ。

■グレート・レース　■関ヶ原の戦い　■マジック・レオタード　■冒険シルクロード
■スペース・アドベンチャー　■ニューロ・ドラマー　■AVトライアスロン
■なぞなぞ人工知能　■音声通訳システム　■パソコン通信NIFTY-Serve ステージ
■ホログラフィーのゴルフレッスン

ビジネスからホビーまで。日本全国270社のソフトメーカーが勢ぞろい！

ビジネスからホビーまで、最新鋭600本のアプリケーションが一堂に集まった。

明日の電脳社会を先どりする「電脳セミナー」

「パソコン通信」「ニューロコンピュータ」など、楽しくてタメになるセミナーが豊富。
＊セミナーは定員になり次第、締め切らせていただきます。ご了承ください。

富士通プレゼンテーション

電脳遊園地 IN 東京ドーム

3/10(金) 10:00AM〜6:00PM　11(土) 9:00AM〜6:00PM　12(日) 9:00AM〜6:00PM

ご招待券プレゼント

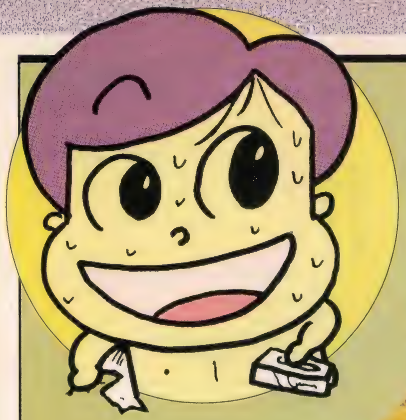
●ぴあステーション(8カ所) 池袋東武2F 10:00〜19:00㊌休　渋谷109 2F 10:00〜19:00無休　新宿アルタ5F 11:00〜19:00無休　伊勢丹新宿本店新館2F 10:00〜19:00㊌休　FM東京本社ビル内1F 10:00〜19:00(㊏〜15:00)㊐㊗休　プランタン銀座B2F 10:00〜19:00㊌休　横浜ルミネ1F 10:00〜19:00無休　千葉三越店2F 10:00〜18:00㊋休

●ぴあスポット(20カ所) 青山一丁目：トラベルギャラリー・ティキ　秋葉原：ヤマギワ東京本店6F　池袋：池袋とうきゅうチケットセンター、赤木屋プレイガイド池袋西武店9F　吉祥寺：東急百貨店吉祥寺店5F　銀座：ソニーアミューズメントスポット、山野楽器銀座店3F　新橋：博品館TICKET PARK 1F　水道橋：後楽園情報サービスセンター　渋谷：渋谷タウンポケット(109 2 B2F)、東急文化会館1Fチケットセンター、東急東横店西館10F　新宿：京王プレイガイド(京王百貨店7F)　自由ヶ丘：自由ヶ丘駅総合サービスセンター　神保町：三省堂書店本店2F　高田馬場：CDビデオレンタル45高田馬場店　東京：八重洲ブックセンター4F　三越前：日本橋三越本店新館3F　原宿：ザ・プレイガイド・ラフォーレ1F　横浜：横浜そごう6F

●この他、全国の富士通プラザでもお配りしています。

(会場)東京ドーム(BIG EGG)　(主催)富士通株式会社　(後援)文化放送　(お問い合わせ)「電脳遊園地」事務局 ☎(03)240-8051(月〜土10:00AM〜5:00PM)

※イベントの一部は整理券が必要です。※都合により内容の一部を変更・中止する場合があります。



MYAHKUNの同時進行RPGレポート

ZAVAS

■PC-8801SRシリーズ
7,800円
問 新企画社
☎03-263-6940

サバッシュ 最終回

発売直前から続いてきたこの同時進行レポートも、今回でついに最終回となった。短いようでいて、やっぱりそれなりに長かった半年間、サバッシュの旅もついに終点にたどり着くのだ。

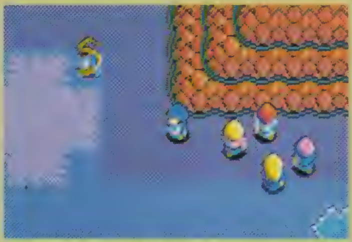
ぼくはやっぱりファラナーク派

えー、なにやら読者のゲーム評のコーナーでは「ジャダの3人娘人気コンテスト」なんてのをやってるようなので、このさいだからぼくの意見も言ってしまおう。ぼくのひいきはだれかって言うと、これはもう当然のごとくファラナークだったりする。素直でおとなしめの彼女を見てると、男としてはやっぱ「守ってあげたい」なんて気持ちになってくる。

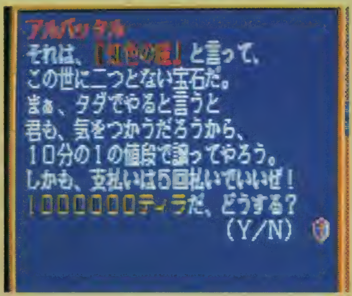
ただ、戦闘の旅に連れていくパートナーとして、こういうコが適切かどうかってのはまた別の問題で、声が小さくて魔法をしょっちゅうトチるなんてのはやっぱりありがたくない。もうちょっとしっかりしてほしいなとは思う(でも役に立たないことはあっても、ゲルボナみたいによけいなことばかりしないぶん、まだいい)。

ベキュの砦。この階段の下に北ドルゲスタンのマップがある。

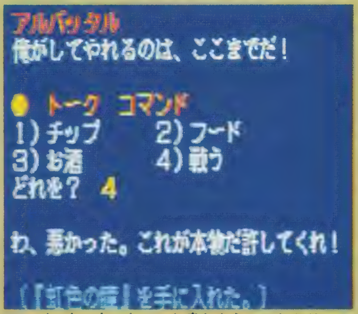
こういうところなんかを同じ女性の目で見ると、逆にシャフルナーズとかアルナワーズのほうがいいってのもまあわかる。だけど、人物図鑑でうんぬんってのはおいとくとしても、とにかくこの2人は第一印象がよくなかった。初めからとくにこのコがいいっていう



これがドラゴンの瞳をくれるイエロードラゴンだ。



100万とはちょっと高いけど、十分払える値段ではある。



アルバッタルも、ちょっと脅したらこのとおり。

積極的な理由がない以上、牢屋から助け出してもらったのにロクに礼を言うことすらできないような女とわざわざ行動をともにしたいとはぼくは思わなかった。礼儀正しいファラナークに好感を持つのは当然って気がするんだけど。

みんなはどう思ったのかな?

とまあサージに対する個人的な意見はこれぐらいにしといて、レポートのほうに行ってみよう。今回はついに北ドルゲスタン、魔王ダルグとの対決ももう間近だ。

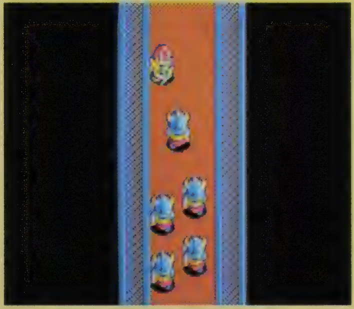
北ドルゲスタンに来てまず行ったのは幻惑の館だ。ここではまず右側の扉から入って、まっすぐに奥まで進んでいくと、この館の主バールに会える。

このじいさんがバールだ。

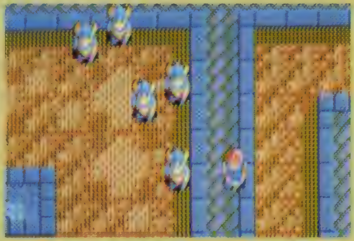
バールに頼まれて4人の老人たちを助け出すと、お礼にくれたのがとても由緒正しい、ある武器だ。それは何かっていうと、なんとロングソード！　今さらこんなものもらったってゴミほどの価値もありゃしない。

この館には左右それぞれの扉の奥に3つずつ宝箱の置いてある部屋がある。そして右側の扉から入った場合は、どれかの部屋に入ると左側にワープしちゃうみたいなのだ（これは館から出るとき注意して見ているとわかる）。だから、右側の3つの部屋の宝箱を取るためには、いちいち右側に入り直さなくちゃいけない。ロングソードなんてもういらないけど、宝箱にはシルバーバンデッドメイルとバンデッドメイル＋2が入っているから手間をかけるだけの価値はあるぞ。

で、次に行ったのは隣にあるベキュの砦だ。ここは2月号の別冊にマップが載ってるからどうってことはない。ここにあるのは北ドルゲスタンの地図とレオ（獅子座）、それに魔王ダルグにあてたある人物の手紙を読むことができる。ただ、北ドルゲスタンのマップのある場所が別冊のマップには書かれ



ブルバン神殿で。グスタフ衛兵隊長を見つけた。



ダルグの町のサトラブモンスター。

ていないから注意。こいつは砦の真ん中あたりにある階段を下りると手に入る。

泥棒め、なめんなよ

今度はさらに東に進んで宝石泥棒の館に行ってみる。館は大きいのと小さいのと2軒並んでいるけど、どうやら小さいほうが母屋らしい。こっちに入るには管理人の許しが必要とかいうんで、まず大きいほうの館に入ってみる。だけど入ってみたら中は全然広くなかった。まず2重になってるカベをぶち壊してアリエス（牡羊座）を取り、そこいらをうろついてるおじさんに話しかけたらそいつが管理人だった。

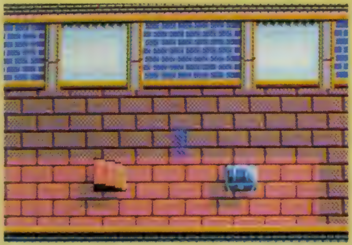
管理人の許可をもらったんで、母屋のほうに入ってみる。ここは入ってすぐに門があって、不幸の手紙を持ってないと通れない。ぼくは先月書いたとおり、地下帝国配送センターのあたりで見つけたけどね。ラーフのじゅうた

カーリャのウロコを使ってひっそりと兵に近寄った。

んは便利だけど、不幸の手紙は歩いてないと見つけることができないのだ。

門を抜けたまっすぐ奥の部屋にはドレス＋3があった。これは防御力が2万とじつに強力。これに対してビリンチなんかはいまだに制御力2000のシルバーリングメイルしか着ていない。10倍の差は大きいよね。

少し右の奥の部屋には、館の主アルバッタルがいた。こいつはアルフールの泥棒宿アルバッタルの館の主でもあるわけだから、当然泥棒なんだろう。彼は虹色の瞳という宝石を持っていて、それを100万ティラで売るという。ここはやっぱ買うしかないんだろうね。大金だから20万ずつの分割払いにしようっていうんだけど、薬以外にはほとんどお金を使っていないぼくは、それぐらいは当然持ってるから、その場で5回払ってすぐに手に入れた。



よし、バーゴゥがあったぞ。

で、こいつをどうするかっていうと、ドラゴン小国のイエロードラゴンのところへ持っていくのだ。

イエロードラゴンがいる場所は、別冊のマップで重要人物って書いてあるところだ。そして、イエロードラゴンに虹色の瞳を渡すと、ドラゴンの瞳をもらえるはずだったんだけど、ドラゴンに見せると宝石はニセモノだって言うのだ。ちくしょう、あの泥棒野郎め！ってわけで、すぐにアルバッタルのところまで引き返した。

ところがアルバッタルの野郎は話しかけても「オレがしてやれるのは、ここまでだ！」なんて同じことしか言わない。こいつめふざけるなってんで「戦う」とすると、あわてて本物を差し出した。ったく、油断できん。

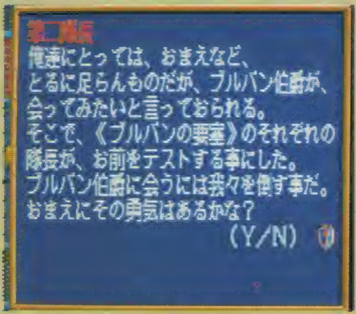
もう一度イエロードラゴンに会って、

ブルバン要塞。どれも外見は同じに見えるけど……。

宝石を見せると、今度は本物だってんでドラゴンの瞳をくれた。ふんふん。まずはめでたし、と。

だけど、このドラゴン小国って1つの地方と同じ広さがあるのに、イベントがたったの2つだけってのはやけにさびしい。きっと当初はもっといろいろ盛り込むはずが、時間の関係とかでカットされちゃったんじゃないかな。

さて、ずっと北上して今度はブルバン神殿に行ってみる。ここですることはただ1つ。ブルバン外しを借りることだ。これは別にどうってことはない。カーリャのウロコで変身して中に入ったら、左のほうに行って、「めしをくれ〜」ってヤツにフードをあげて、それから右のほうへ行ってグスタフ衛兵隊長（カリオストロの城かっ、ここは／）に話しかけると、ブルバン外しを貸してくれる。あと、ヘジラレピアもあったけど、ビリンチはやっぱり飛び道具のほうが有効みたいだから、全然うれしくないのだ。



ここはＹと答えなきゃ始まらない。

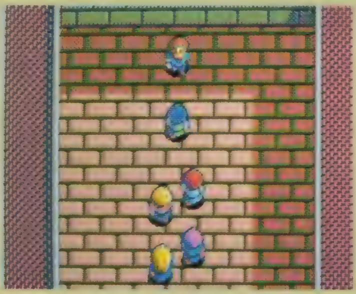
ジャダの書を取られたせいで、ファラナークのCTMが0になってる。

日ごろの蓄えがものをいう

ブルバン外しを手に入れたところで、いよいよこれからが本番、14もあるブルバン要塞群を攻略していくことになる。これはだいたい番号順に攻めていけばいいみたいだ。

というところなんだけど、その前にちょっとダルグの町に行ってみた。ここのサトラブがサジタリウス（射手座）を持ってるって話だからね。

魔物に変身して町に入っていくと、サトラブモンスターは建物の外に立っていた。そしてオルムの封印と引きかえにサジタリウスを……。うんうん、



スタッフの里からはみ出した大藤さんはこんなところにいた。

こいつが魔法使いのドリャーガだ。

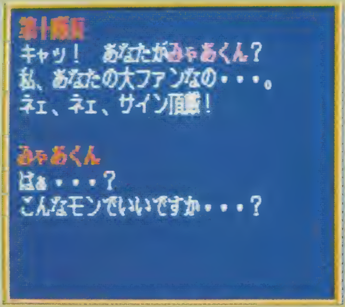
順調だな。

てなぐあいで、ブルバン要塞攻略はまず第1要塞から。ここにはバーゴゥ（乙女座）があるんだけど、こいつの入手方法が変わっている。ナストのウロコで姿を消して……ってんだけど、こんなの別冊を見てなきゃわかるわけないよ。

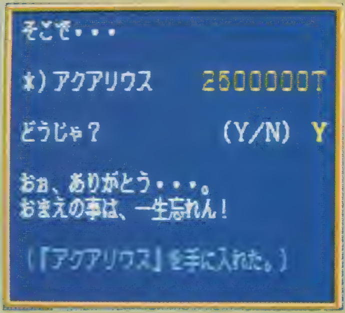
続いて第2要塞。ここから第13要塞まで、各要塞を守る隊長たちとの戦闘が待っている。まず第2隊長にジャダの書を取り上げられちゃうんで、サージの魔法はほとんど使えなくなってちょっと苦しい戦いになる。とくにザムザムの消費量がグンと増えるのだ。

でも、ジャダの書を取り上げられたとはいっても、サージはHEAL 1とARMOR 1は使えるはずだ。それなのに

女の隊長もいたんだね。



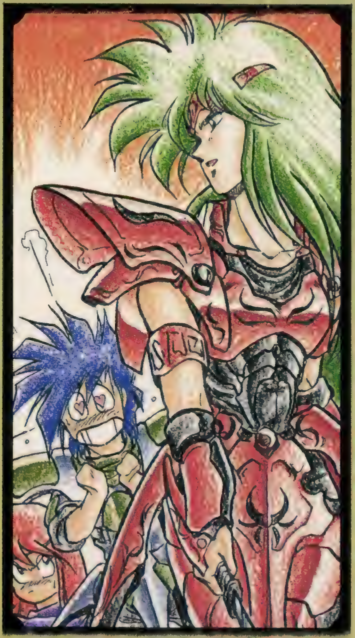
なんにせよ戦闘にならなくてよかった。



100万に続いて、今度はなんと250万ティラだってさ。

全然魔法を使おうとしないばかりか、攻撃さえせずに逃げまわっているばかり。なんかヘンだなと思ってファラナークのパラメーターを見てみたら、なんとCTMが0になっている。確かにジャダの書を取られたときに「ファラナークのCTMが下がった」ってメッセージが出たけど、まさか0になってるとは思わなかった（じつはこれに気づいたのは、第8要塞まで進んでからだった）。そこであわてて、ダルグの町へ飛んで行って、診療所でCTMを上げてもらった。治療は1回につき4000ティラでCTMが5回復するから合計2万4000ティラの出費だけど、これぐらいはどうってことないさ。

第3要塞はほとんど正方形をしたところ。中には1人兵隊がいて、そいつと戦って勝つとまた1人現れ……、というぐあいで、5人に勝つと地下室に隊長が現れるって仕組みだ。



第４要塞にはスタッフの一人、K・OTOこと編集部の大藤さんがいて、カプリコルヌス(山羊座)をくれるだけ。第６要塞も６畳１間の要塞で、どうってことはない。

第７要塞では、魔法使いのドリャーガというじいさんがいて、彼の頼みを引き受けると、ジャダの書・上巻をもらえるのだ。

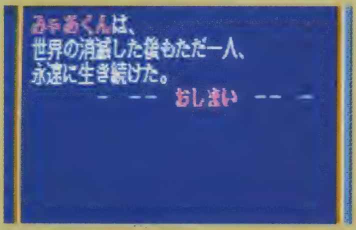
第10要塞の隊長は女性で、キャッ！サインちょうだいとかいってかわいい。むさ苦しい男やモンスターばかり相手にしてるから、たまにこういう人に会うと無性にうれしかったりする。ファラナークはムッとしてたみたいだけど。彼女はイフヤンの招きと引き換えに水がめをくれる。これはストゥーパ210でオルジャスの石を取るための必需品なのだ。

第12要塞ではアクアリウス（水瓶座）をなんと250万ティラで売っている。250万といえばモラーの財宝と同じ額だから、えらい大金である。でもぼくは持ってたもんね。武器・防具をいっさい買っていないことのご利益はこんなところにも出てきたのだ。まあ、さすがにこれだけ払うと残金はほとんどなくなったけど。とかいって、じつはまだ両替してないダルグやゴールドが山ほどあるから、まだまだリッチなのだ。

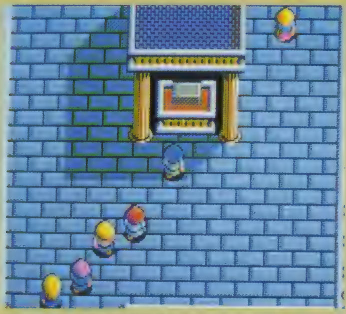
第11要塞のハラホロの星を手に入れるための謎は、謎というほどのこともない簡単なもの。11→13→11と進めば、ふつうはあっさり手に入るはずだ。

でもって、第13要塞まですべてを攻略したら、第７要塞に戻る。結局これでドリャーガの頼みをかなえたことになるんだからね。そしたらこのじいさんはとんでもないヤツだった。ここで正義の味方をなめんなよってな感じで、ふつうの人なら戦闘になることだろう。だってうっかりドリャーガの問いにＹなんて答えようもんなら、即ゲームオーバーだもんね。

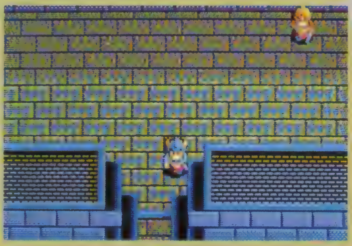
ドリャーガに勝てば、こいつは野望を捨てて、おとなしくなる。そしてついでにジャダの書の下巻と別巻を返してくれるから忘れずにもらっておく。



封印を解いたあと、ドリャーガの質問にうっかりＹなんて言おうもんなら……。



お、それっぽい石があるぞ。



ダルグの収容所には変身してないと入れない。

あと必要なのはサバッシュの紋章。これは第13要塞までのすべての隊長に勝ったという証明書みたいなもんだ。こいつは第２要塞の隊長がいた場所に行くと、隊長代理が渡してくれた。

そして最後は第14要塞。ここでブルバン伯爵に勝つと、ストゥーパ210へ登るための鍵、ダルグの許しをもらえるのだ。あと、ここにはシルバープレイトメイルもあったから、見逃さないように。

210階は遠かった

ブルバン要塞を終わった時点でのレベルは40。別冊の攻略ルートだと、次はストゥーパ210になってるけど、まず目の前から片づけちゃうことにした。

でもって、オルジャスのご神体。ここは石段が100段続いてるんだけど、最後の１段の石が１つ欠けている。そしてご神体には石が１つ。これでどうすりゃいいかはだれの目にも明らかだ。で、そのとおりにしたはいいけど、なかなか話が先に進んでくれない。何度もそのへんをうろうろしたあげくに、やっとこファラナークが秘密に気がついて、奥の部屋への入り口が……。よーし、よしよし、と。

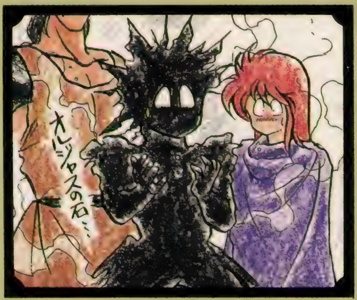
うん、確かに１つ欠けている。

次はダルグの収容所。ここへは必ず変身してから行かないとダメみたいだ。まず入ってすぐのところで、兵士に話しかける。こうしないと壁が壊せるようになってくれないのだ。あと、別冊のマップだけど、これは明らかに1カ所まちがいがある。あれじゃ絶対牢屋に行けっこないもんね。

4つの牢屋には、ヒラム、J.D.、それにカーラマンが2人捕まっていて、助けたらそれぞれヒラムのヨロイ、サバッシュシャムシャー、シバの弓、ランス日本号をくれた。どれも最強のものばかりだ。これでビリンチのボウ以外はすべて最強の武器がそろったことになる。これでもまだ不満な人は、カンシ村に行って、カーラマンやグレッシたちにもヒラムのヨロイを買うといい。ぼくは例の宣言があるから買わなかったけどね。

といったところで舞台はアルフールに戻って、ストゥーパ210に登るとしようか。

だけど、ダルグの許しを持っているのに、見張りの兵士は「なぜ、『ダルグの許し』を持ってんだ？」といって戦闘になってしまう。勝ったら中に入れるのかと思ったけど、ダメ。おかしいなと思っていったん外に出てやり直し



たけど、また同じ。う～ん、と考え込んじゃったんだけど、なんのことはない、変身しとけばよかったんだ。

というわけで、210階もある塔を1段ずつ登っていくことにした。結果を先に言っちゃうと、てっぺんまで登るのに2時間10分もかかった。登り始めたときはレベルが40だったんだけど、1階登る間に1～2回は戦闘になってしまう。これにやたらと時間を取られて、レベル41になるまでに1時間半かかってしまったのだ。だけど、41になってからは敵が全然出なくなったから、わりと速く登れるようになったけどね。

そのあとで、どの階とどの階が階段でつながってるかまで全部調べたりしたから、結局4時間もかけてしまった。

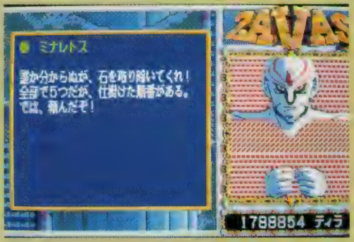
それじゃあ、その調査の成果を少しだけ教えてあげようか。

塔での目的は、オルジャスの石を5つ集めて、ついでに巨人ミナレトスを助けることだ。石を取るには順番があって、つまりは下の階のものから取っていけばいい。

塔の入り口は2階で、10階ごとにプートス像がいて、何階だか教えてくれる。途中にはフードを売ってくれたり、部屋を貸して泊まらせてくれる兵もいたりする（もちろん変身してないとダメ）。宝箱もたくさんあるけど、170階より下のにはお金しか入っていない。

最初の石は29階にあって、ここへの最短距離は6階から27階へ階段がつながっているから、そこからさらに2階登ればいい。2つ目は68階だ。そして最後の石は17X階の隠し部屋の中にある。だけど、宝箱のお金も全部取るつもりなら、1階ずつ地道に登っていくのがいちばん確実だろう。

あと、階段をすばやく登る方法も見つけた。階段ではカタカタカタって音がして、平地よりちょっとスピードが遅くなるんだけど、階段の途中でほんの1秒ぐらい立ち止まると、あとは平地と同じ速さで歩けるのだ。なにしろここは階段ばかりだから、これを知ってるとかかる時間がだいぶ違うよ。



ミナレトスが助けを求めている。

隠し部屋で5つ目の石を見つけた。

塔に入るのにも変身してないとダメなのだ。

これがオルジャスの石。

すべての台座に宝石を納めるのだ。

うーん、だいぶ捕まっているなぁ。

ドラゴンのかっこでぞろぞろとラザの部屋へやって来た。

この人も変人だよね。

奥の深いダルゾン帝国

210階を制覇したあとは、いよいよクライマックス、魔王ダルグとの対決をめざしダルゾン帝国へ突入することになる。だけど、魔王に会うまでがこれまた長い。距離ももちろんあるんだけど、途中での戦闘にやたらと時間がかかるのだ。とくにここでの戦闘には必ずといっていいほど出てくるニンジャＬ３。こいつがすばしっこくって、なかなか倒せない（だからといってとくに強くもないみたいだけど）。やっぱ、レベル41だとちょっと苦しいかなという気もする。

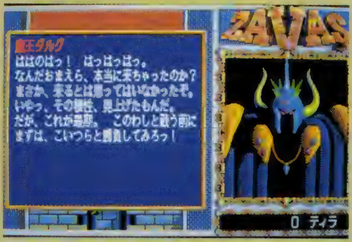
神の国に行く前のステータスだ。

ここでまずすることは、とにかく奥へ進み（途中の部屋には、クロスボウ＋４があったぞ）、12星座の台座にそれぞれの宝石を納めることだ。すべての台座に宝石を納めると、女王ラザに会えるようになる。

だけど、この人は人間嫌いでドラゴンとしか話をしないっていうヘンな女だ。だから、こっちもドラゴンに変身して会いに行くことになる。そして彼女にホワイトルビーをあげると、魔王ダルグの部屋への入り口を開けてくれる。そこからまた奥へ進んでいって、やっとダルグと対決できるってぐあいなのだ。

でもって、ダルグとの対決ってのがまた大変。ダルグ本人と戦う前に、今までに倒してきた司令官たちやギャリバス兄弟、グールやなんかの亡霊たちと、計11ラウンドも前哨戦をやって、すべてに勝たなくちゃいけないときてる。そして最後にダルグと対決！というわけなんで、ザムザムは大量に用意しとかないと苦しいのだ。

結局ダルゾン帝国に入ってからダルグを倒すまでに、ぶっ続けで６時間もかかってしまった。やっぱ、ここまで来るにはもうちょっとレベルがないとキツイのかもしれないね。ちなみにぼくの場合はダルグを倒したときにちょうどレベルが上がって42になった。

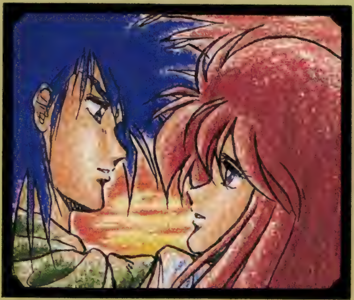


つ、ついに魔王ダルグの前にやって来た。

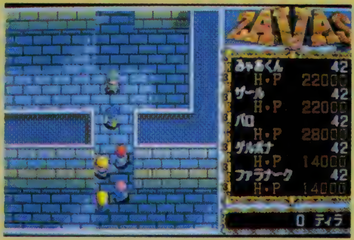
魔王ダルグを倒してそれで終わりかっていうと、じつはまだだったりする。このあと、アルフールに戻ってプートスの神殿のそばにある神の国（天界）に行くことになるのだ。そして……、まあだいたい想像はつくでしょ。ここまで来て、やっとエンディングになるのだ。

というわけで、とにかく、やっと、終わったあぁぁぁぁぁっっっっ！

いやぁ、それにしても本当に長いゲームだった。今までにぼくがやったほかのRPGと比べても、優に３倍くらいのボリュームがあったと思う。ま、大変だったけど、それだけにやりがいのあるゲームだったとも言えるね。



ZAVAS



そしてここが神の国の入り口だ。

結局ぼくは、２冊の別冊付録の内容以外はほとんどヒントを聞かずに終えることができたわけだけど、とくに後半は別冊なしでもできたかっていうと、あまり自信がない。やっぱりドルゲスタンはちょっとヒントが少なすぎたと思う。まあ、アランパルチャに関しては、とくに大きな不満もないし、よくできていると思う。これでもう２カ月くらい余裕があればドルゲスタンももっとよくなったんじゃないかなぁ。

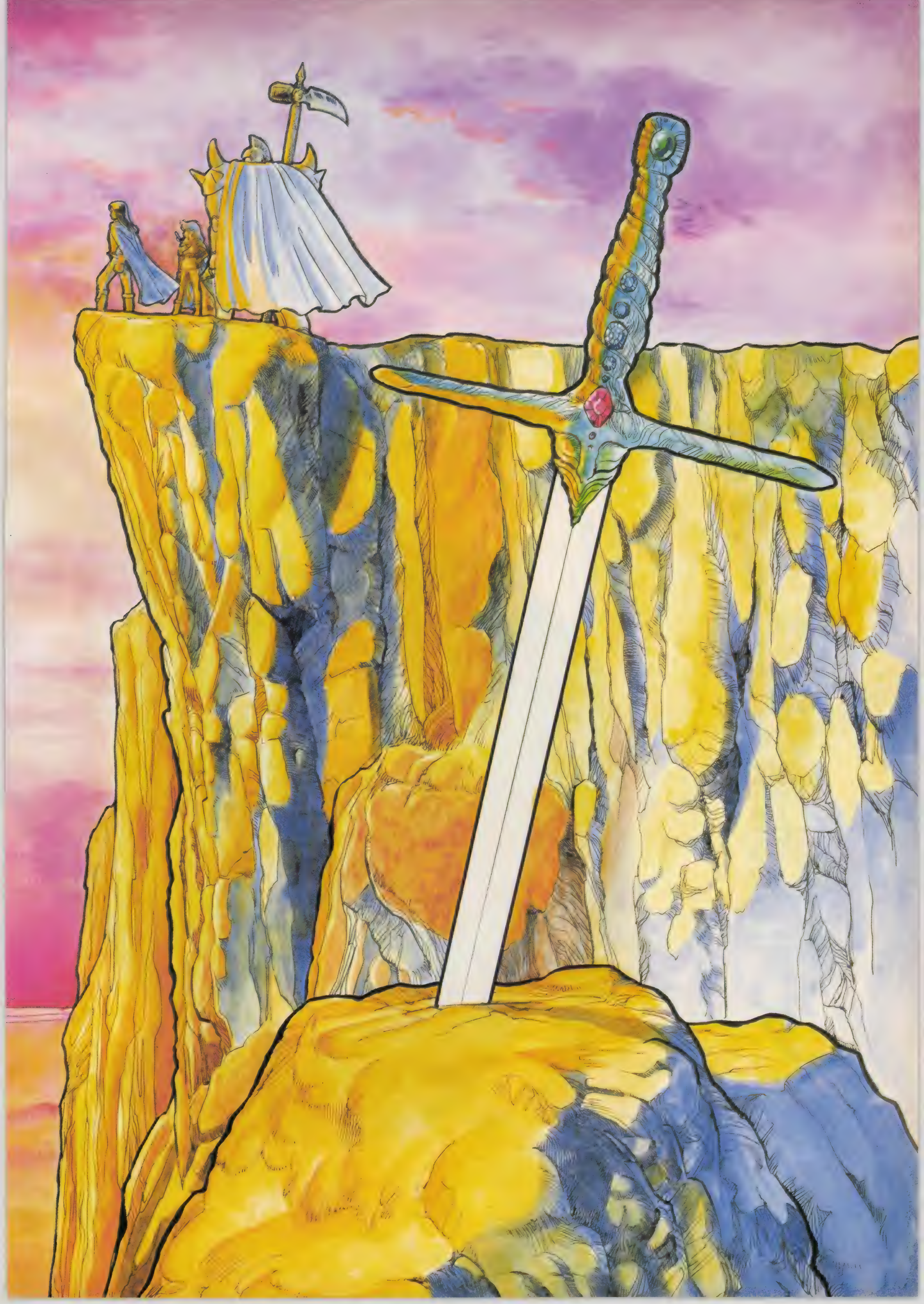
とはいっても全体として見た場合、十分水準以上のできに仕上がっていると思う。初めてのゲームソフトでこれだけできたんだ、十分に合格点をあげていいよね？

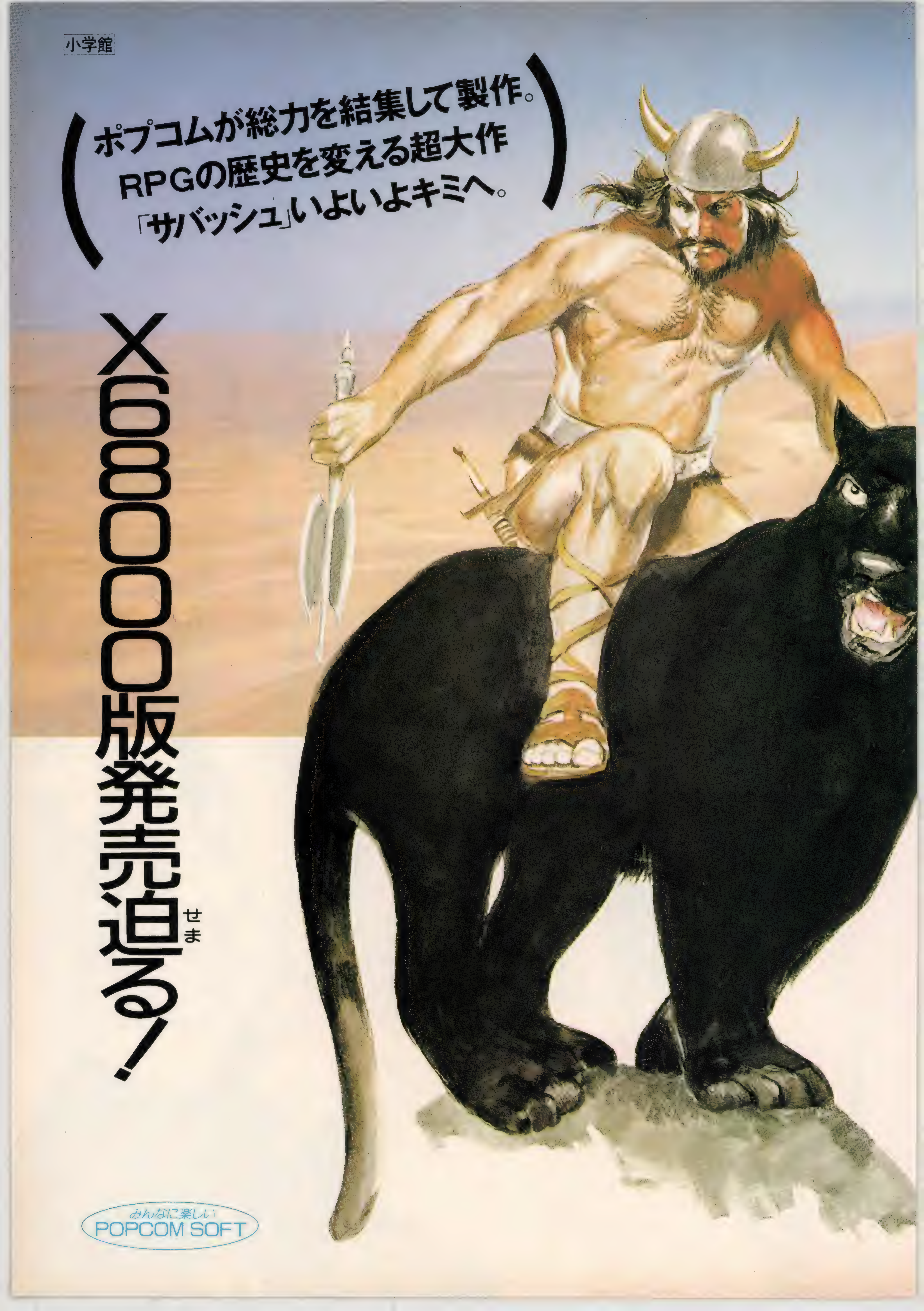
終わったときの状態をいちおう書いておくと、レベルは全員42、日数も42日、戦闘数2722、取った宝箱736個だった。

ぼくがプレイしてわかったこととして、①武器・防具はいっさい買わなくても解ける。②ビリンチは必要ない。この２つを強調しておきたい。だけど、もしビリンチの代わりにサージを２人にしたら、エンディングってどうなるんだろう？　もし試した人がいたらぜひ教えてね。

戦いすんで日が暮れて……。

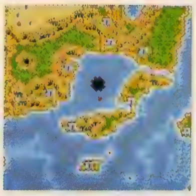
復讐のため、愛のため、生きるため、人々は戦う——。
運命の鎖を断ち、
今、乱世に起つ!
ついにコミック化
新
サバッシュ
滅びの剣の章
原作・鎌田三平　画・伊藤伸平
新生『サバッシュ』発動!
5月号より堂々連載開始!!
"ZAVAS THE NEW GENERATION"
EVIL IN THE DARK




小学館
ポプコムが総力を結集して製作。
RPGの歴史を変える超大作
「サバッシュ」いよいよキミへ。
X68000版発売迫(せま)る!
みんなに楽しい
POPCOM SOFT

サバッシュ(戦い)の旅に行け。

魔王ダルグに襲われたトマの村。
たったひとりの生き残り、マーディは復しゅうを神に誓った。
遊神プートスの助けを借りて旅立った
マーディと4人の仲間たち。
剣のプロフェッショナル、カーラマン、
巨漢闘士グレッシ、俊足ランナーのビリンチ、
そして魔法使いの娘サージ。
対するダルグは50000をこえる軍勢で、
マーディを迎え撃つ。
マーディたちを支えるのは、5人の強固なきずなのみ。
いま、サバッシュ(戦い)の旅が始まる!



ZAVAS

5インチ2D3枚組 PC-8801SRシリーズ対応
X68000版5月上旬発売予定　価格未定

RPGを知りつくしたポプコムだから、ここまでできた。

- ●RPGの常識をくつがえし、従来の約3ゲーム分を収めた広大なマップ。(何と15,000画面を超える広さ)
- ●次々と押しよせる多彩な敵キャラクター&モンスター軍団たち。
- ●奇想天外!いたるところに隠されているあっと驚くトラップやアイテムの数々。
- ●とてつもなくスムーズで速いスクロールを実現。

好評発売中!
¥7,800

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!
通販御希望の方は、P.246の通信販売のページをよく読んでご利用ください。

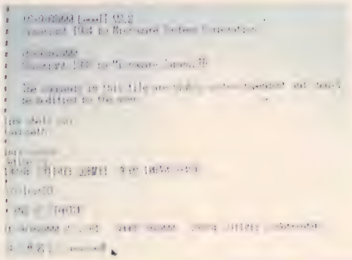
♪ We are the

X68000 ワールド

OS-9/X68000

シャープ ⓟ29,800円

OS-9/X68000はエライ!!とヨイショするのだ



ウィンドーシステムの立ち上げ場面。ログオンしてシステムに入るようになっている。

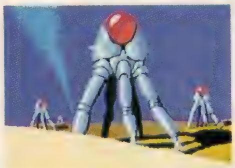
OS-9/X68000でパワーアップするX68000

キミのパソコンはこんなことができたっけかな。たとえば、プリンターを使いながら同時にゲームをしたり、BBSから大きなファイルをダウンロードしながら、ワープロを打つことができるだろうか。あるいは、ウインドーを何枚も開きながらウインドーごとに別の仕事を割り当てるとか、うんとマニアックにだなユーザーインターフェースの見かけをダイナミックに変えるとかといったことだ。たいていのパソコンでは、この種の「いくつもの仕事を同時にこなす」ことや「目的に応じてスタイルを変える」という能力にとぼしい。ところが、シャープのX68000に『OS-9/X68000』をのっけるとこんなことがラクにできてしまうのだ。機械は同じでもソフトが変わると一変するという見本であるわい。ホンに、ソフトの力は偉大であるのう。

『OS-9/X68000』は、本誌ではほとんど取り上げない基本ソフトである。ファミコンのようなゲーム機にだってこの種の基本ソフトは欠かせないわけで、どんなパソコンにもOSまたはOSらしきものは載っている。PC-9800シリーズでうるさくいわれる（けど能力は低い）MS-DOSもこの仲間だ。それでもなおかつ『OS-9/X68000』はあまりにもおもしろいので取り上げることにした。

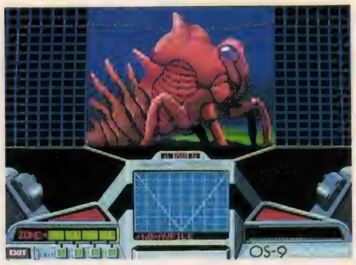
『OS-9/X68000』は、たいへんインパクトの強い基本ソフトである。この種のソフトが進化するとこんなぐあいになるという将来を予見させる。それにふさわしい器がX68000なのじゃ。

ウインドーを3枚開いたところ。メモリーが許すかぎり何枚でもウインドーを開ける。



OPT・1キーを押すとウインドーが切りかわる。この画面からでもログオンできるのだ。

AV RIDERでのデモ。器用な見せ方をしている。



カラーパンフレットを変えるとおもしろい効果が出せる。

コマンドラインからでも、AV PLAYコマンドで画像を表示できる。テキスト画面と重なっているので少々見にくい

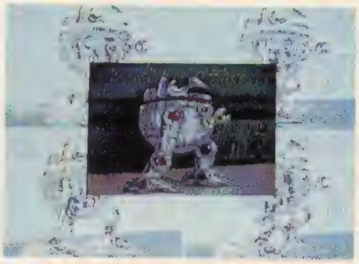
なんといっても AV PLAY

『OS-9/X68000』は、同時にいくつもの仕事のできる「マルチタスク」という能力、同時に何人ものユーザーが使える「マルチユーザー」という能力に加えて、X68000特有のAV関係を十分に配慮したものに仕上がっている。その中心になるのが、AV PLAYコマンドである。なぜかマニュアルにはAV PLAYコマンドのすべての使い方が書かれていない。そのへんは、蛇の道はヘビというか、年の功というか、なんとなく全容が見当つくけれども、ゼヒ細部まで公開してほしい。

AV PLAYコマンドを使うと、X68000はミニシアターになるのだ。サウンドとミュージックを鳴らしながら、アニメーションもできちゃう。音と絵はHuman68K上のツールで作成してファイルをOS-9用に変換すればいい。それを可能にするコマンドもちゃんとある。たとえば、『Z'sSTAFF68K』でかいた絵を動かすことも簡単。動作を記述したファイルをAV PLAYコマンドに与えるだけで、そのとおりに動いてくれる。1枚の絵を表示するにもフェードイン・フェードアウト、右から登場して左に消えるといった見せ方を工夫できる。

AV PLAYのようなコマンドのことを、アメリカではスライドショーといっている。これからのオフィスで流行するであろうプレゼンテーションシステムとか簡単な観光案内、デモフィルムを作るのに最適だ。今までスライドショー的なコマンドを持っているOSはなかっただけに（富士通のTOWNSにもよく似たコマンドがある）、赤マル急上昇のおもしろさなのだ。

アニメーションのもとになる16枚の画像を一挙に表示したところ



真ん中のコマでアニメーションしている

X68000にはOS-9がよく似合う

『OS-9/68000』は、その実体が何もないときから、信じられない話だが、マニュアルだけは市販されていたというまことに不思議な人気を誇っている。マニアたちは、4巻本のマニュアルを熟読してはそのすごさにシビレたのだ。動かす機械もソフトも存在しないのにだ。いま思えば異様な光景だが、OSの桃源境を『OS-9/68000』に見たのだ。そして、『OS-9/68000』が現実に動くときを待ち焦がれたのだ。実際には、なにができるというよりは、『OS-9/68000』の持つ論理的な美しさにまいったのだ。これははっきり言ってアブナイ。セル画の女の子たちに入れこむ心理と共通したものがある。まあ、そんな困ったちゃんたちをひきつけた基本ソフトがわがX68000に搭載されたのはじつにめでたい。ウン、平成になっていちばんうれしいことだろうね。

OS-9は、アメリカはアイオワ州の草深い田舎で生まれた。モトローラ社の8ビットMPUであるMC6809用に開発された。このOSは、昔懐かしの名機であるFM-7/8に搭載されて評判を呼んだ。残念ながら、FM-7/8ではメモリー不足でその威力を十分に発揮できたとは言えなかった。ところが、FM-11にメモリーを1メガほど積んでハードディスクをつけると、これがなんとミニコンに変身してしまうのだ。8ビットのMC6809でこれなんだから、16ビットのMC68000でOS-9をドライブしたら、いったいどないなるんじゃろうか、という熱い期待が寄せられたのだ。そのへんが冒頭のマニュアル騒ぎになった原因だ。現実にハードディスクつきのX68000で『OS-9/68000』を動かしてみると、これがまたよく動くんだな。X68000にはHuman68Kよりも『OS-9/68000』のほうがなんだかぴったりしているようだ。おカネを出すだけの価値はあると思うのだな。

スーパー大戦略68K

システムソフト
8,800円

お待たせ!! 期待にたがわぬ『スーパー大戦略68K』

とにかく、カッコイイと思うタイトル画面。ゾクゾクしちゃいます。

すべて見せます、聞かせます

期待に胸をときめかせながら、ディスクをセットする。『スーパー大戦略68K』のタイトルが画面に表示されると、あの聞き慣れたBGMが流れてくる。

期待どおりのできのグラフィックに単純に感動してしまいました。

さて、ゲームを始めようと、マウス（これがあるとないとじゃ大違いなのね）でメニューをクリックすると、巻物式(ポップダウンっていうんだっけ?)にウインドーが出てくる。マッキントッシュを思わせて、な～んかカッコイイじゃん!

当然、操作性はこれ以上ないくらいにGOOD。

マップ選択は、イメージとファイル名のどちらでもできる、なんてのはあたりまえか。

ゲームを始めると、これまた美しすぎる画面。イイな、イイな。68はイイな。

ゲームを開始してみて、試しに生産をしてみる。なんと! 生産したい箇所を2回クリックするだけでできちゃう。ん～、便利すぎて言葉も出ない。88でシコシコやってたのが、バカらしく思えてきちゃうもんなぁ、ったく。

マップのロード画面。なんてわかりやすいんだ。

基本性能表。色つきが生産可能な兵器。

なんか、腹が立ってくるほどいいんだよ、コイツが。

で、ユニットを移動させてみると、それぞれのユニットによって、戦車ならキャタピラの、ヘリならプロペラの効果音が鳴っちゃったりするから、これまた、たまらない。

ただ、やっててちょっと気になったのが、マップの展開（表示速度）が遅いこと。フルマップ（右上に表示されているやつね）でカーソルを飛ばすと、ビューマップが出てくるまでに、ちょっとした間がある。なんてことないんだけど、長時間プレイしていると、しだいに気になってくる。気にしないようにしていると、よけいに気になってしまうから不思議やね。

でも、やっぱり操作性がいいから許しちゃいましょう。

それから、フルマップ表示がすごくカッチョイイ。地形、都市、部隊などは当然として、戦線表示（国ごとに色変えしてユニットの行動範囲を表示）というのが航空機、ヘリ、車両、兵員に分けてできる。最初見たときは、スッゲー、っと思ってしまった。でも、よく考えてみると、ちょっと小さすぎて実用的ではないみたい。色分けしてあるんだけど、イマイチ、位置関係をつかみにくいんだよな。

それ～でも、やっぱり操作性がいいし、カッコイイから許しちゃいましょうね。

まあ、総合的な評価は、もっとプレイしてみないことには、何とも言えないですな。

だけど、それでも、やっぱりカッコイイから許しちゃいましょう。

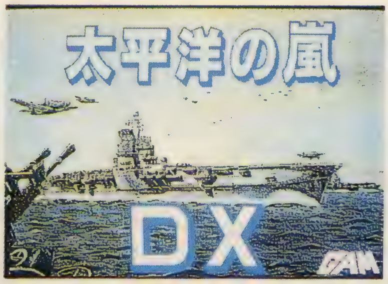
マウス一発で生産できちゃうんだから、もう快感!

フルマップでいろいろ表示できちゃうのがうれしい。

太平洋の嵐DX

X68000

G.A.M.
14,800円



またしても中毒患者続出か？ X68000への移植完成

やらずに死ねない作品だ

今世紀最高のウォーシミュレーションゲームと評価される『太平洋の嵐DX』がついに68000に移植された。いまや大人気の68000だけに、「ずいぶんと待たせたな」と思うファンも多いだろうが、なにしろ『太平洋の嵐DX』のスケールはでかい。移植も一朝一夕というわけには、いかないのである。しかし、待ったかいはある。約束しよう。『太平洋の嵐DX』は君と君の68000を1カ月以上とりこにしてしまうことを。

『太平洋の嵐DX』は1941年12月8日から1945年8月15日までの太平洋戦争をシミュレートした戦略ゲームである。登場する艦船は1550隻、航空機107種、根拠地132カ所。主な任務は資源の確保と輸送。艦船、航空機の製造。艦隊の編成、移動。航空機の運用。陸上兵力の移動と戦闘。戦略物資の補給。気象状況の把握。潜水艦の展開。艦船の修理、改装などなど。

なにしろ君は陸軍総参謀長と軍需大臣と海軍軍令部総長を兼任し、こうしたさまざまな任務をこなさなければならないのだ。そのデータの量と細かさは、狂気・異常と形容するしかないほどだ。

どうだ。まいったか。生半可な気持ちじゃ『太平洋の嵐DX』はできやしない。しかし、キミが68000のオーナーである以上、この『太平洋の嵐DX』くらいのゲームをやらなくては、そいつは宝の持ち腐れというものだ。

シナリオは9本立てだ。太平洋戦争すべてを再現する「グランドキャンペーン」、真珠湾奇襲を扱った「ニイタカヤマノボレ」、日本絶頂期の「ターニングポイント」などの史実に基づいたシナリオ6本のほか、もし歴史がこうなっていたら、という仮想戦シナリオが3本。もちろん仮想戦といっても、日本がアメリカと同等の国力を持っていたらとかいった荒唐無稽な話ではない。あくまで「これはなるほどありえたかも」というシナリオであるところがマニア泣かせなのだ。

ミッドウェー海戦を扱った「ボックスフォーメーション」などの限定された戦いで小手調べをするのもいいが、最初から、600ターンにおよぶ「グランドキャンペーン」に挑戦してみるのもけっこう楽しいものだ。

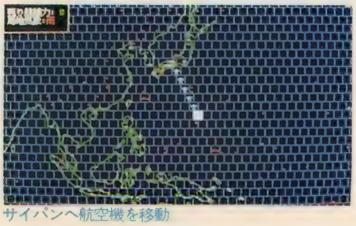
第1ターンでは、空母機動部隊で真珠湾をたたくと同時に南方へ上陸部隊を差し向け、フィリピンのバギオやインドネシアのリンガあたりを占領する。南方の資源地帯と日本の海上輸送路を確保する、くらいのことさえやっておけばよろしい。シンガポールのイギリス東洋艦隊も航空機で確実にたたいておこう。

第2ターンでは、マニラ、シンガポールあたりの敵戦力壊滅を目的としたい。数ターン先に必ずやって来る米軍の本格的反撃の前に、どれだけ南方の根拠地を確保できるかが勝負の分かれ目だ。

そのほか、タンカーをできるだけ多く建造すること、陸上兵力だけの攻撃はひかえること、航空機の製造は機種をあまり多くしないこと、ソビエト軍には絶対手を出さないことなどに気をつけてもらいたい。

『太平洋の嵐DX』をプレイする前に、まず史実を知っておくのがよい。そうして日本が負けた原因をさぐり、一つ一つやり直していく。それがいちばんの勝利の秘訣だ。

各データはとても見やすい



サイパンへ航空機を移動

あの「大和」である

ラスト・ハルマゲドン

ブレイングレイ　9,800円

スケルトンやスライムの質感がよく出ているでしょ。ゲームの絵ではもったいない？

このグラフィックを見ずして、X68000のゲームを語るなかれ！

ついに発売された恐るべき労力の結晶

今までに何度か取材しては報告してきたけれど、本当にやっとという感じで、X68000版が発売になった。正確には3月1日発売だから、原稿を書いている今は、まだ店頭には並んでいないわけだけど、製品一歩手前の評価版もやっともらえたので、しばらくぶりに『ラス・マゲ』をプレイした。

例によって108枚の石板巡礼はたまらないものがあるが、特殊なゲームなのだということを改めて思い出させられる。最初の88版から半年以上遅れて、しかもベストセラーを記録したり、雑誌で賞を獲得してしまったあとなので、当初の反逆精神は薄らいでしまっている。もっとも、そのぶんをグラフィックのインパクトが補って余りあるのだ。

ウインドーまわりの飾りが、またすごいんだな。ネームプレートに注目

戦闘シーン。同じエイリアンでも、コワさがぐんとアップしている。

パーティーが全滅してしまったときの絵だが、今のところこれがいちばん気に入ってる。

まず、オープニング・ディスクからして、十分楽しめる。一枚一枚の絵の大きさが、ゲーム中に見られるものより格段に大きいからね。しかも、絵が大きいほど、X68000のグラフィック能力も強調される。細かなタッチとか色使いなど、スキャナー取り込みではない絵をこれだけいっぺんに見られることってなかなかないからね。

多少残念なのは、よーく見ていくとグラフィックの質に多少バラつきがあるように見えること。さすがに描いていた期間が長かったので、機械に対する慣れも出てくるだろうし、なにより腕だって上がる。そこらへんが、いかにも人間の仕事だなぁと、変に感動してしまったりする。

ゲームバランスのほうは、とくに変わっていないようだ。シナリオも変わっていないはずだから、発表されている資料も役に立つはずだ。別冊付録と見比べてもらえば、ただ色を塗りかえたのではなく、最初からかき直したものであることが、よくわかるだろう。イベントの絵では、まったく別の絵になっているものまである。

戦闘シーンなどで、モンスターやエイリアンを指定するとき、ただでさえブキミな絵が、色が反転されるために増々オドロオドロしい絵になる。さすがに、そこまで色の使い方をコントロールすることは無理なんだけど、それはそれでおもしろい効果が出ているんじゃないかな。

イベントの画面を見るのが楽しみで、ゲームにも熱が入るってもんだ

合体モンスターの絵は、大幅にかき変えられているとのことだ。とんでもなくビョーキしているらしい。これはモンスター図鑑を埋めていくのが楽しみでしょうがないだろう。

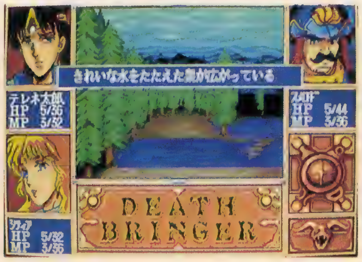
モンスター図鑑で、最初の48体はとりあえず先に見られる。あとはプレイするしかない。

デス・ブリンガー

X68000

日本テレネット 🖫9,800円
3月上旬発売予定

最高のグラフィックによる3D世界を歩きまわろう!!



見てくれ、このグラフィックの素晴らしさ！

シリーズ中最強！ X68000版『デス・ブリンガー』

昨年末にPC-9801版が発売され、好評を博している、日本テレネットのファンタジーRPG『デス・ブリンガー』のX68000版がついに登場した。

まずは、このページにある写真を見てくれ。これまで、ポプコムでも何度か紹介してきたので、読者の君たちにはおなじみのこのゲームも、さすがにX68000版はかなりイメージが違うのがわかってもらえると思う。

単なる移植に終わらせず、グラフィックを強化したために、PC-9801版とは比べものにならないくらい迫力が増しているのだ。もしかして、『デス・ブリンガー』を知らない人が見たら、まったく別のゲームと思うのではないだろうか？

とにかくグラフィックに関しては、X68000用ゲームのなかでもトップクラスに位置していることにまちがいはない。そのため、このゲームの特徴の一つである、越智一裕氏のキャラクターのグラフィックも、まるでアニメのセル画のように再現されているのだ。

X68000版で強化されたのは、なにもグラフィックだけではない。3D画面上での行動をリアルに見せるため、一歩の間にも中間のパターンを取り入れているのだ。だから、画面上で隣のマスへ行くのに、2歩進んでいるような感じに見える。ちょっと、じれったいような感じがしないでもないが、え？ 贅沢だって？ ゴメンナサイ……。

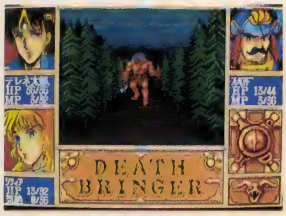
もう1つ、X68000版の特徴である「音」も忘れてはいけない。FM音源のBGMは、当然パワーアップしているのだが、ほかにサンプリングした音を使っているため、BGMは自然な音に、効果音はよりリアルになっている。

さらに、X68000ではあたりまえのようになっている、サンプリングによる「しゃべり声」もあるのだ。「しゃべる」RPGというのも、これまでにあまり例がない。ゲーム中にいったいどんなことをしゃべってくれるのか楽しみなところだね。

肝心のゲーム内容は、PC-9801版と変わりはない。

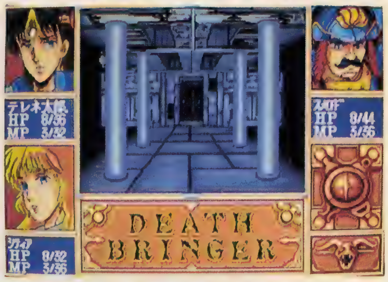
最近、異変が起こり始めた世界で、その謎を解くため、主人公、すなわち君は数名の頼れる仲間とともに冒険の世界へと旅立つ。どうやらそこには、遠い昔、魔法使いディガートス・ヴァルが書き記した魔法教典「デス・ブリンガー」が少なからず関係しているらしい。いったいどんな苦難が、キミを待ち受けているのか？ というような、ストーリーから、スキルを中心とした、キャラクターの個性あるパラメーターなど、基本的な部分は何も変更されていない。もちろんマップも変わっていないから、PC-9801版でプレイしていた人も、安心してプレイできるぞ（そんなやつはいないか……)。

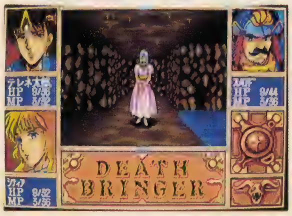
いずれにせよ、この『デス・ブリンガー』は、X68000用RPGのなかでも最高の仕上がりであることはまずまちがいない。まさに「持っててよかった、X68000」なのだ。



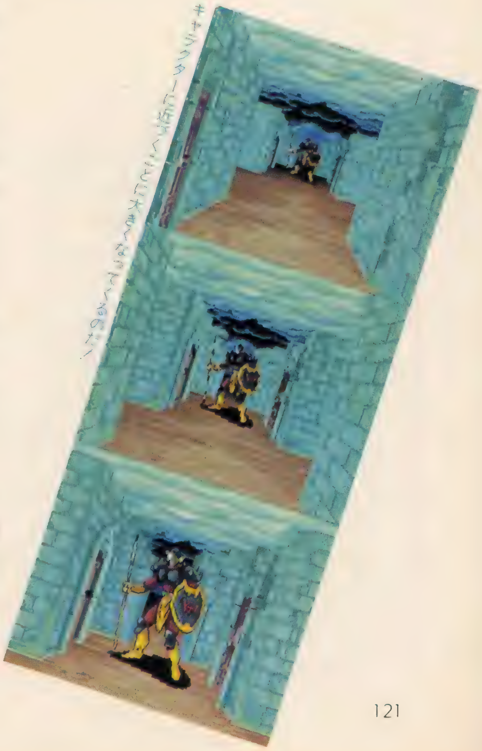
暗い夜道は気をつけて。

この神殿には何が隠されているのか？





不気味な洞窟に女の子？敵か味方か？



キャラクターに近づくごとに大きくなってくるのだ！

MUSIC STUDIO PRO-68Kデータ曲集

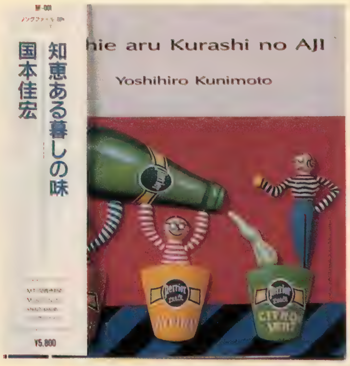
国本佳宏
佐久間正英

ソングファイル　SF-001
『知恵ある暮しの味』

ソングファイル　SF-002
『インセクト』

サンミュージカルサービス
Ⓟ各5,800円

○システム
・X68000シリーズ＋MIDIボード
・Music Studio PRO-68K
・ローランド MT-32



『知恵ある暮しの味』

1.グッドモーニング　シトロンヴェール
2.知恵ある暮しの味
3.午後の料理
4.サラダ庭園のこと
5.予期せぬ来客にあわてる料理人
6.星のカナッペ
7.瓶と海老
8.鮎のおもいで

『インセクト』

1.ピアノのための小品
2.冷たい生物
3.風に語って…
4.イン・アクション
5.昆虫
6.近代的標本
7.環状生物の絶望
8.終わりなき環境

レコードやCDに代わる新しい音楽メディアとして、いま注目されているのがここで紹介するデータ曲集だ。これは、以前本誌でも紹介した、X68000対応のMIDIマルチレコーディングソフト『Music Studio PRO-68K』専用のソングファイル。今まで、アーティストからのサウンドはレコードやCDなどがほとんどで、リスナーにとっては一方通行だったね。でも、このように音楽データによるメディアだと、アーチストと同じハードがあれば、曲をただ聴くだけではなく、自分の好みに合った音色にしたり、アレンジすることができるんだ。しかも、MIDIによって直接シンセを演奏するわけだから、キミの部屋がライブステージになるってわけ。

今回、そのデータ曲集の第1弾として、国本佳宏の『知恵ある暮しの味』と佐久間正英の『インセクト』が発売された。

国本佳宏は、かつてサザンオールスターズにも参加しており、現在では、作詞・編曲・エンジニアなど幅広い活躍をしている。彼のソングファイルは、エリック・サティふうの曲調とボブ・ジェームスふうのサウンドがメインになっている。とくに、最初の曲「Good Morning Citron Vert」のなかで、楽器どうしのオシャベリがチャップリン映画のようでとても楽しい。

一方、プラスティックスの再結成で話題を呼んだ佐久間正英は、独自の音楽活動をするかたわら、BOØWYやBlue Heartsなどのプロデュースも手がけている。彼のソングファイルでは、タイトルからもわかるように、昆虫や自然をテーマとした雰囲気が感じられる。全体的に淡々と流れていく曲が多く、コマーシャライズされていない彼自身のスタイルが伝わってくる。

さてこのように、全曲オリジナルのデータ曲集が出てきたことにより、この先アーチストとリスナーのつながりが、より一層深くなるんじゃないかな。CDとデータ集の同時発売なんてのも夢じゃないよね。とにかく、これからのニューサウンドシステムに期待したい。

強矢邦生

▶これからの発売予定◀

3月下旬から4月上旬にかけて、本多俊之と戸田誠二によるソングファイルの発売が予定されている。本多俊之はジャズの第一線で活躍しており、ほかにも映画『マルサの女』の音楽や様々な番組のテーマソングなどを手がけている。また戸田誠二は「AIR CHILD」のメンバーであり、独特のユニークさとスパイスのきいたサウンドが印象的だ。

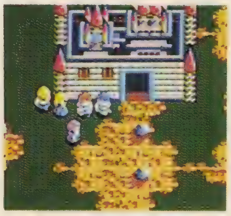
この2人によるソングファイルはいったいどのような音の世界で、僕らのX68000を楽しませてくれるのか……今から発売が待ちどおしいのだっ！

速報！

ポプコムが自信を持って贈る超大作RPGがついに移植開始！

サバッシュ

ポプコムソフト 🖫価格未定



お城も心なしかきれいになったように見えるのは気のせいばかりじゃないと思うけど

ZAVAŞon68K

おかげさまで好評の『サバッシュ』は、同時進行レポートが無事今月で最終回を迎え、もう発売から半年もたったんだなってことを実感している今日このごろだ。

半年もたてばそろそろ移植の話なんかも聞こえてくる。「FMを出せ！」「X1を出して！」というはがきがだいぶ前から編集部に来ていたけど、おおかたの予想を裏切って、移植第1号（第2号の予定は今のところないけど）はX68000に決定し、現在移植作業が着々と進められている。

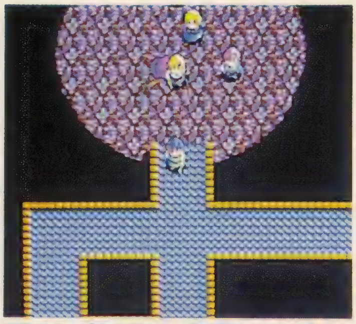
スタート地点のボージェントの町の前 下のウインドーが目新しい。

フードショップもごらんのとおり。

X68版と88版との主な違いは、まず当然ながらグラフィックが細かくなっていることがある。88版では640×200ドットだけど、こちらは512×512ドットで256色のモードを使っている。まあ、256色全部を使っているとは思えないけど、88版の8色より多いことは確かだ。ドットが細かくなったぶん画面の下の部分に余裕ができたので、ここへは戦闘時のメッセージ（マーディは剣を振り下ろした。テケは、60のダメージを受けた。とかいうやつだ）が表示されるようになった。88版では画面の下のほうで戦っていた場合、このメッセージがちょっとジャマだったけど、そういう心配がなくなったわけだ。

画面のスクロールはさすがにスムーズで、まさに流れるよう。残念ながら超高速ってわけにはいかないみたいだけどね。あと、これはスプライトが使えるからあたりまえなんだけど、歩いているときマーディ以外の4人の姿がちらちらするということもなくなった。

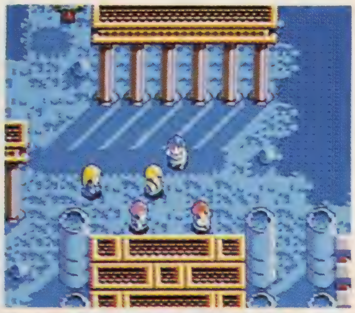
これはモラーの砂漠のカナートの中だ。



洞窟の中。ズリッズリッと通路をつくりながら進んでいく感触もそのままだ。

音楽だってもちろんステレオにアレンジし直されて、グッと高級な感じに仕上がっている。

現在の進行状況は、戦闘シーン以外のすべてをとりあえずはほぼ移植し終えたところで、あとは戦闘シーンをつけ加えれば、いちおうプレイできる状態になるといったところだ。今のところゲームの内容は88版と何から何まで同じで、「サバッシュ遅れてゴメン」なんてメッセージまでそのままだったりする。だけど、こういった細かいところは当然修正するだろうし、ドルゲスタンでヒントが少なすぎたという反省もこめて、ややヒントを追加するなんてことも考えているみたいだ。だけど、実際にどうするかはまだ完全に未定だったりする。とりあえず戦闘シーンを組み込んで、プレイできる状態になってからってことだろう。



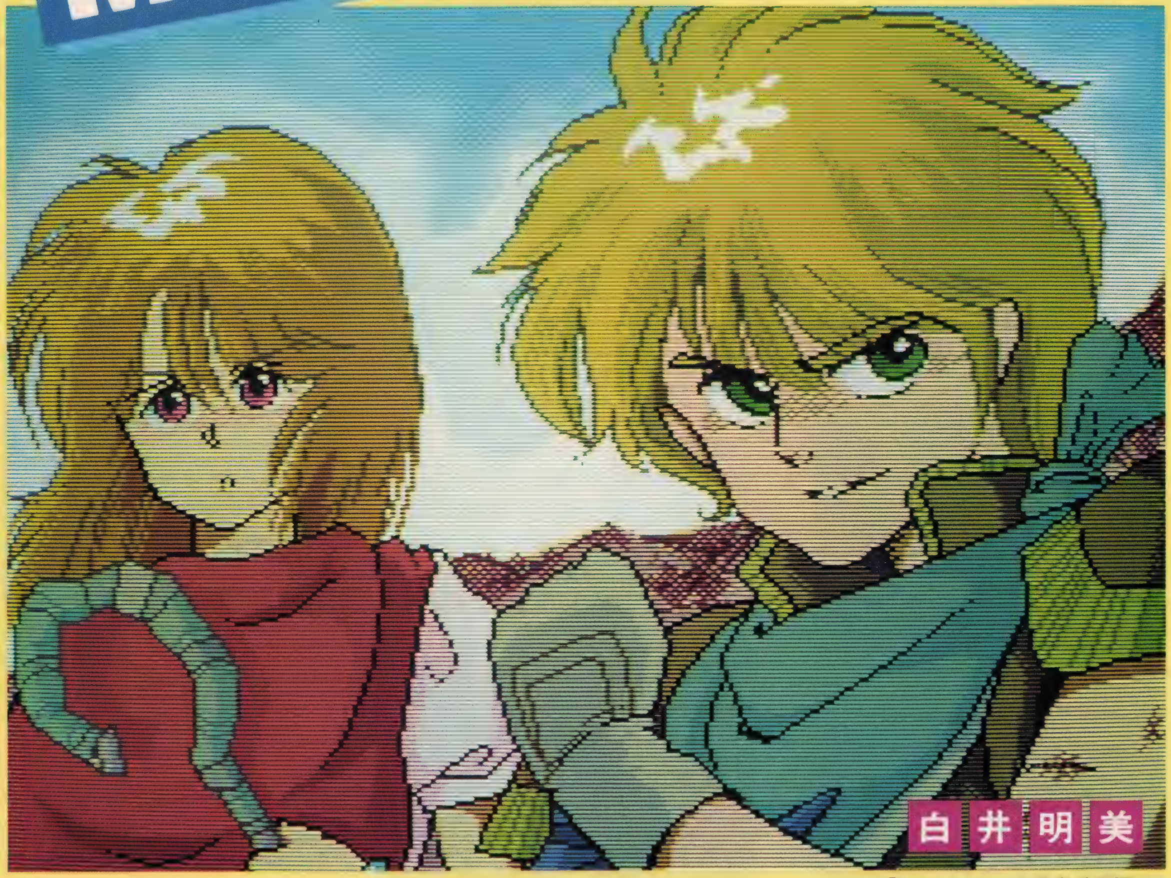
プートスの神殿。例のトラップ（？）は直っているハズである。

発売は今のところ5月の上旬ごろを予定しているけど、残念ながらまだ確かなことは何も言えない。まあ、これよりも早くなることはまずないだろうけどね。とにかくX68000のユーザーのみんなは、楽しみにしていてほしい。

★写真はすべて開発中のものです。

ダ・ビンチ二人三脚

MSX2 CG講座 応用編



「サバッシュ」…南辰真氏原画より

オープニング

㊉どもっ、お久しぶりの白井です。いやぁ本当に久しぶり！　88年の夏以来ですよね。連載が一段落して福島でのんびりしていたんですけど、あの原稿締め切りのスリルとサスペンスがないものだから以前にも増して体型がコロコロとしてきてしまって……これはまずい！と思っていた矢先に『ダ・ビンチ』MSX2版のお話をいただきまして、美容と健康のためにも……と2つ返事でやらせていただくことになりました。

MSX2を使うのは初めてですが、そこはそれ、シンプルさと使いやすさの『ダ・ビンチ』ですから安心だし、なにやら新機能もついたとか……今からとても楽しみにしています。で、今回MSX2を使うにあたり、近所のMSX2ユーザーであります、SIN君にパートナーをお願いすることにしました。

Ⓢえ～と、SINです。みなさんどうぞよろしく。今までMSX2ではゲームしかやったことないんですが……。

㊉ほー、それはもったいない……MSXって、けっこー音楽とかCGとかのソフトいろいろ出てるみたいなのに。

Ⓢソフトの説明聞いただけじゃ、なにやらむずかしそーって感じで、手を出せなかったんですよね。やってみたいなぁと思ってはいたんですけど。POPCOMのカセットレーベルなんかよく立ち読みで見て……あわわっ！　もちろん買ってもいますが、こんなのかけたらな……と思っていました。

㊉POPCOM読者のCGは、ものすごくレベルが高いものね。で、SIN君はどんな絵がかきたいわけ？

Ⓢかわいい女の子と、アニメと、メカです（キッパリ言い切る）。

㊉……おーっとぉ！　まぁ……、すな

おでいいんじゃない？　あはははは（先が思いやられる白井であった）。

実践スタート!!

㊐先月号までは、MSX₂版『ダ・ビンチ』の機能の説明でして、白井もそれを読んで使い方を勉強してました（じつはいま、使っているのは開発中バージョンで、この号が出るころには……。いくらなんでも……ううっ不安だ）。で、はっきり言ってMSX₂は、88やFM-7などと比べてどうしてもドットが粗くきれいな線がいまいちです。

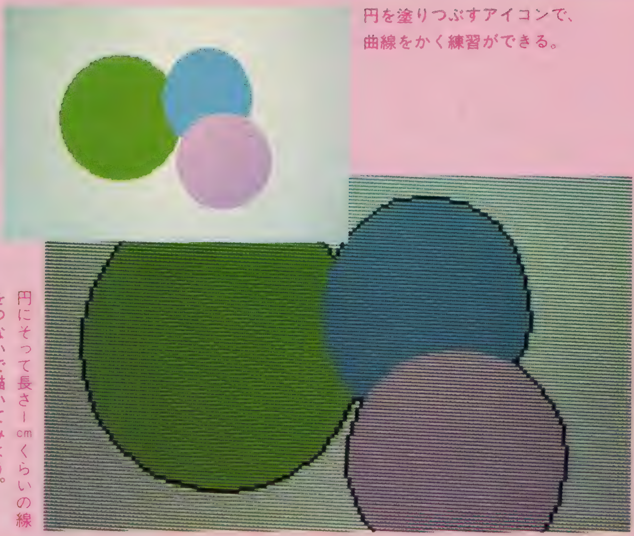
Ⓢ256×212ドットですからねぇ。

㊐現実に目をそむけることはできませんが、線を目立たなくする方法はあります。でも、まずそれには基本となる線がかけなくちゃね！

Ⓢがんばる！

㊐さて今回、白井とSIN君のところで使用しているシステムは、最も基本となるものでして、MSX₂とRGBの使えるテレビ、そしてMSX用マウスです。『ダ・ビンチ』を立ち上げて、マウスの使用を指示しますと、メインアイコンが現れます。

Ⓢおーっ出た出た。



円を塗りつぶすアイコンで、曲線をかく練習ができる。

円にそって長さ1cmくらいの線をつないで描いてみよう。

㊐あとは、アイコンで色や線の太さを選んでかきます。ま、なにごとも実践ですから、とにかく絵を1枚かいてみるのがいいですね。

　まずかきたい絵を選んで……最初ですからあまりむずかしくないのがいいと思います……女の子のアップとか……。

Ⓢ『サバッシュ』のファラナークがいいナ！　2月号の付録のイラストでかわいいのがいろいろあったよ、ちょっと絵が小さいけどね。

㊐小さいのはかまわないのよね、拡大コピーできるから。ちょうどいい大きさになるまで、2度、3度と拡大すればいいし、逆にポスターなんかで大きすぎるものは、縮小して使ったりします。それに、同じ絵でもひとまわり大きさが違うと、ずいぶん感じが違ってくるのよね。じゃあ、実践のほういってみよっか！

何度も拡大してちょうどいい大きさに……。

ラップに写しとってネ！

これが南氏の原画、ファラナークが、かわいい！

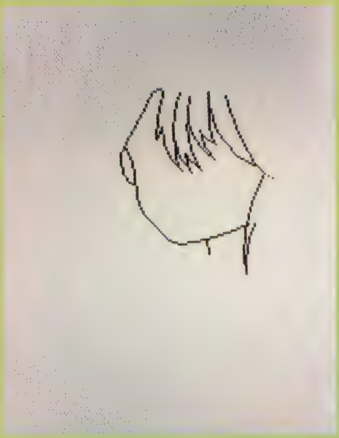
準備と下書き

Ⓢ（自転車で帰ってきて）ぜーぜー、拡大してきましたぁ！　まったく人使いが荒いんだから……。

㊐お～っ、ごっくろうさん。さて今回はいちばん細い筆を使って直線アイコンでかくのをやるね、きれいな曲線でかきたいならやっぱりこの方法が一番と、白井は思っています。

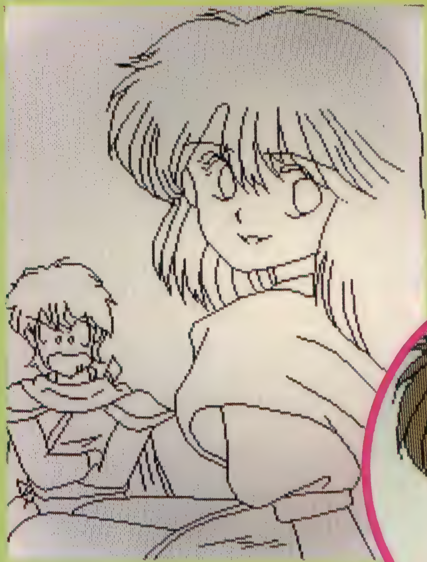
　えーと、まず用意した絵の上に、台所で使うラップをしわにならないように置き、4カ所ぐらい隅っこをセロハンテープでとめます。そして、その上を、油性の黒マジック（極細または細）でなぞります。

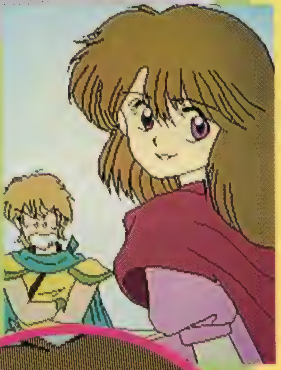
　元絵を見ればわかりますが、ファラナークの細い髪の毛を全部かくのはムリですので、適当にはしょってかきました。また、線と線がきちんと閉じていないと、ペイントしたときに色がはみ出しますので、下絵のときに注意をしておきましょう。

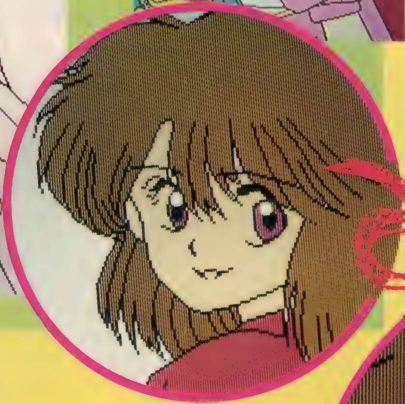


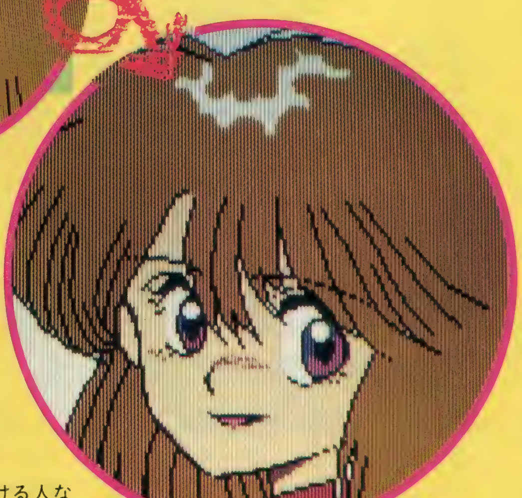
初めはきれいな線にこだわらずに
思い切ってかいてみよう！

線画完成！ このあとペイントを……。









肩凝りもなんのその、愛情を
込めて直してあげようねっ。

白い紙にかくように…

(白)まず、立ち上げたばかりで黒い画面を、白でペイントします。そのあとテレビ画面を使用している人はアイコンで画面を中央に調節します。え〜と、もうちょっと下に、右にもう１つ……ＯＫ！

で、さきほどのラップを画面にはりつけます。白井は今までセル板をテープでくっつけて使ってたんだけど、ラップだと静電気で勝手に画面にくっついてくれるのよね〜、なんといっても値段が安いしこれは便利！

……そして、下絵にそって細かく区切りながら黒の直線でかいてゆきます。

ⓢこの線をかくのがむずかしいんだよなぁ……。

(白)こればっかりは、経験値を積んでヒットポイントを上げるしかないわねぇ。でも、ま、線はあとで直せるんだし、最初からビシッときれいな線でかける人なんていないと思うな、きれいな線でかけてる人って、あとからいっぱい直してるんだよ。「１ドットずつ直してたらきりがない！」ってだれかが言ってたけど、これってCGやってる人みんなの本音だと思う。

ⓢ……とかなんとか言ってるうちに線が、ざっとかき終わったりして……。

いゃあ、白井さんの絵も最初はこんなもんですかぁ、ぼく自信がわいてきたなぁ。バキッ！

(白)あ、ごめん。突然やり場のない怒りに襲われちゃって……手が勝手に……さぁて、ペイントに入りましょうねっオホホホ。

MSX₂版『ダ・ビンチ』は、他機種の『ダ・ビンチ』と違い、色を混ぜないで、256色が使えます。そのためリペイントがものすごく楽になりまして、塗り直しのときにはみ出す、などということもなくなりました。リペイントのアイコンがついていないのは、ペイントのアイコンで塗り直しが簡単にできるからです。だから、自分の気に入った色になるまで、何回でも塗り直しをすることができます。

ⓢ(頭を抱えながら)うぐぐ、88やFM-7の『ダ・ビンチ』に勝てるかもしれないな……。

(白)使い方しだいではね……。あ、バンドエイドはる？

ⓢ……。(自分はとんでもないことに首を突っ込んだのではなかろうか、と後悔するSIN君であった。あとの祭りだけど……)

CGは根性だったりする

(白)MSX2の「色数が多い」というメリットは、ドットの粗さを目立たなくするのに役立ちます。

線をかき終わり、ペイントがすんだら、ラップをはがしてファラナークの表情や、気になる細かいところを直し、カゲを入れます。

Ⓢあーっ、かっ、肩が凝るー。

(白)えーい！　この根性なしがっ！　女の子の絵をかきたかったら、１ドット１ドットに愛情を込めてかかなくちゃぁ絵がかーいそうじゃないのっ！

Ⓢし、白井さんいつもこんなふうに激(げき)してCGかいてるんですか？

(白)……まさか！　もっと冷静だわよ。まあ今回はなんというか燃えてるのよね、うん。パートナーのせいかなぁ……。

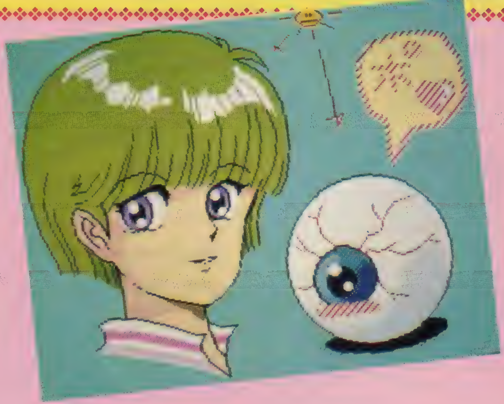
話を元に戻して、細かい部分の直し方については、いまいろいろ言っても混乱するばかりだと思いますので、もう少しあとに詳しくやりますね。ただ、あきらめずにきちんと直せばこんなに感じが変わるんだな～って、わかってもらえたらうれしいです♡

SIN君、今回はどうもお疲れさま。来月もよろしくねっ。

Ⓢはっはぁ……こちらこそ。

やたーっ完成！　背景も、元の絵と同じようにしてみました。

「コーヒーブレイク」
おまけのコーナー



「光と影」その①

いやぁ、学生さんってば、ほんとに若いなぁって、SIN君を見てると実感しますね。白井が同じ年のころは、アニメとSFのマニアでして、何を見ても今より夢中になれたような気がします。そんなSIN君と同じくらいの読者のみなさまへ……そしてCGをかいてみたいあなたへ、おねーさんからの、ちょっとしたひと言を……。

光って何でしょうね、明るい、まぶしい、暖かい、そんな言葉が浮かびます。では、問題です。いま、鏡をのぞいたあなたの顔の中で光を反射しているのはどこでしょう？　目？　そうですね、髪の毛？　天使の輪っかができていますか？　くちびる？　ほう、リップクリームをつけているんですか。鼻の頭とほっぺねぇ……まあ明るいところですよね。

ではほかの人は？　写真なんかを見てもいいですね、マンガにも使われてますよ、探してみてください。

ダ・ビンチMSX2 4月から発売開始！

ダ・ビンチMSX2の開発が大幅に遅れましたことをお詫びします。

4月より発売をいたしますが、諸般の事情により、予価の7300円は改定させていただきます。なお、新価格につきましては現在検討中です。

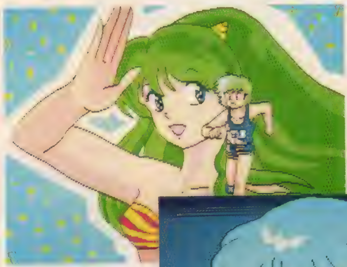
小学館

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描けるスーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。巨匠ダ・ビンチもあっと驚くさまざまなテクニックを使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

ダ・ビンチならではのスーパーテクを駆使すればキミもCGアーチストになれるよ。



C 高橋留美子・小学館

ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- ●カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- ●メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- ●マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- ●アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- ●描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- ●3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブ、部分セーブの3種類のデータセーブ方式。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 価格未定

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズ(定価・各6,800円)
PC-9800シリーズ(定価9,800円)も好評発売中。

●「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。
●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

Ⓒ小学館
Ⓒ新企画社・HAL研究所

近日発売予定

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

光メディアの時代がやってきた!

川上 宏

コンパクト光ディスクのシステムには、CD-Iのほかにも、いろいろな種類がある。AV製品の主役になりつつあるデジタルオーディオ用CD、CD-DAのほか、パソコンの周辺装置としてのCD-ROM、VDとCD-DAを組み合わせたCDV、デジタル動画が取り込め、CD-Iの対抗規格でもあるDVI、CD-Iにアナログ動画を加えた将来規格のCD-VIなどがある。書き込み可能なCDとして、CD-ROMの物理フォーマットを採用し追記可能なCD-PROM、カセットテープのように消去、再書き込み、読み出しが可能なCD-RWMなどもある。それぞれが次世代の情報ストックメディアとして有望視されている。今回はとくにCD-IとCD-ROMの最前線を紹介しよう。

パソコンの可能性を拡大させる!!

CD-ROMはCD-Iの兄貴なのだ!

スーパーマイクロ事業本部
ワークステーション事業部
商品設計2課
統括課長
木村敬治氏

ソニーのNEWSによるCD-ROMデータベースの開発システムは、いままでのミニコンクラスのコンピュータが行っていた仕事をこなせるまでに高機能化している。「CD-ROMはこれからもっと企業のデータベース化だけでなく、画像、音声の表現力を高め、より幅広い利用ができるようになるでしょう」

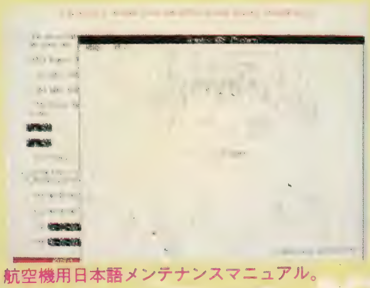
CDメディアの最大の特徴は、なんといってもストックできる情報量が大きいこと。個人レベルで多量な情報を扱わなければならなくなっている高度情報社会のメディアとして、CDはうってつけだと言うことができる。

CDメディアのなかでも、CD-Iの兄貴分にあたり、すでにパソコンの外部記憶媒体として、需要の掘り起こしを始めているのがCD-ROM。

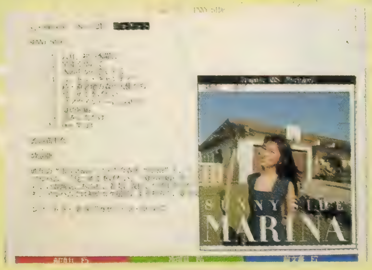
CD-ROMは、直径12cm、厚さ1.2mm、重さ15gで、中央には1.3cmの丸い穴があいていて、外見はオーディオ用CDと変わりがない。その表面は防弾ガラスや哺乳ビンなどに使われる透明プラスチックのポリカーボネイトで包み込まれ、その下には保護ラッカーで守られた薄い金属の層がコーティングされている。1枚のディスクには、何十億個のピットと呼ばれる微細な穴が螺旋状に刻まれており、ディスクを光に反射させると、ピットの寸法が光の波長とほぼ同じなため、干渉現象を起こして虹色に光って見える。

CD-ROMは、最大600M(メガ)バイト、通常データ蓄積用に使われる容量だけでも550Mバイトあるという驚異的な情報ストック能力のほかにも、CDメディアならではのすぐれた特徴がある。

①原盤のプレス工程により、大量生産、大量複写が可能。
②信号のピックアップを光で行うので、磁性のある機器・装置の影響を受けない。
③1Mバイトあたりのコストが、ほかの記録媒体に比べて格安。
④アクセスタイムが平均0.5秒。
⑤書き込みができないため、データの安定性が高い。
⑥1枚のディスクにテキスト、グラフィック、サウンドの各データを混在させられる。
⑦保存性が高い。



航空機用日本語メンテナンスマニュアル。



コンパクトディスク総合カタログ。

これらの物理的な特徴だけでなく、心理的特性も見逃せない。直径12cmという大きさは、大人の手のひらにちょうど納まり、所有感をほどよく満足させる。中心部分が抜けた光る円盤は女性的な形であると同時に、時代の気質・気分と通じる象徴性を持っており、現代人の感性をも刺激する。まさに、美意識の視点からも申しぶんがないと言うことができる。

CD-Iのベース規格であるCD-ROMは、専用のドライブにかけてパソコンとともに用いる。すでに、その標準フォーマットが国際標準化機構(ISO)により作成され、ISO9660として認定されている。また、標準フォーマットのベースになったハイ・シエラ・フォーマット(HSF)に沿って、業界の任意団体である、日本電子出版協会(会長=前田完治・三修社社長)は、1988年3月、「日本語版HSF」を標準規格として承認している。

わが国の実際上の標準規格であるJIS化については、日本語の扱い方などで、詳細な検討が行われており、今年3月末ごろになりそうだ。HSFがJIS規格のベースになるのは、ほぼ確実だが、JIS第1、第2水準にない文字をどう処理するかといった問題や、章、節、脚注、グラフ、表などをどう扱うかというドキュメント構造上の問題も残されており、日本語規格標準化のためには、さらに上位の標準フォーマットが必要だとする声もある。

HSFは、ソニー、フィリップスを含めたコンピュータのメーカー、ソフトハウス、関連業界の代表から成る標準化委員会のハイ・シエラ委員会(The High Sierra Group)が作成したCD-ROMのファイル構造。MS-DOS、VMR、UNIX、Apple-DOSなど、ほとんどすべてのOS(基本ソフト)で作動するように考慮されるとともに、CD-Iとの間でテキスト部分の互換性が維持されている。

ファイル管理は、MS-DOS、UNIXなどと同じように、データをファイルとディレクトリーの階層構造に分けて行う。HSFの独自性は、0.3〜1.0秒というシークタイム(光ピックアップが目的のトラックまで移動する時間)やデータの転送速度が比較的遅いCD-ROMの難点を表面化させないために、ディスクの目次に相当するパステーブルを設け、効率よくファイルやディレクトリーの検索が行えるようになっているこ

とだ。

従来のパソコン用のOSでは、ファイルを管理できる範囲が、フロッピーディスク（FD）1枚、ハードディスク（HD）1台といったように限定されていたが、HSFでは複数のディスクの組み合わせを管理でき、数枚にわたる巨大容量のアプリケーションにも対応できるようになっている。インターフェースには、ハードディスクなどに使われているSCSI(Small Computer System Interface)が用いられる。

情報ストックメディアとして有用性の高いCD-ROMは、企業におけるワークステーションなどのテクニカルドキュメントとして利用される動きも出ているが、開発コストがかさむ点が問題であり、いまひとつ需要の喚起に結びつかずにいた。しかし、CD-ROM版のグロリア百科事典などでも採用された検索ソフトであるKRSの日本語バージョン（KRS-J）を用いた、ソニーのNEWSのシステムを用いれば、格安のコストで、CD-ROMデータベースを開発することができる。従来は汎用のコンピュータを使用して行っていた作業が、NEWS上で稼動できてしまう。

NEWSによるCD-ROMの製作にはデータ加工ソフトDPS日本語バージョン（DPS-J）を用いるが、今までVAXなどのミニコンピュータが行ってきたことをNEWS上でできるようにしてしまう画期的なソフトなのである。

ソニースーパーマイクロ事業本部ワークステーション事業部商品設計2課統括課長の木村さんは、KRSについて次のように説明してくれた。「KRSの検索機能は、はじめ英語の文章などの検索について作られたため、日本語にすぐに適用できるものではありませんで

ソニーワークステーション事業部のみなさん。

した。日本語化することで、どうしても検索時間がかかってしまっていたのですが、改良の結果、1検索で1～2秒という時間を実現することができました。これは、検索ソフトとしては画期的なものなのです」

こういったシステムは、現在のところ、一般消費者とはかかわりのない動きのようであるが、CD-ROM製作のコストが軽減されるということになれば、市販ソフトの製作に利用されることも時間の問題ということになる。KRS日本語バージョンは12万円、DPS日本語バージョンは150万円と個人が手にできるものではないが、大型汎用コンピュータを使ってデータをCD-ROM化するときのコストと比較すると驚異的な低価格を実現したことになる。

KRS-Jは、DPS-Jによってデータ加工されたものを、検索するソフトであるから、CD-ROM以外のメディアにも対応することができる。たとえばハードディスクや、ソニーが新しく開発したMO（書き換え可能型光磁気ディスク）にも対応する。このMOは、両面594Mバイトの容量を持ち、何度でも書き込み、消去可能、ランダムアクセスもでき、さらに持ち運びが可能という画期的なものである。これだけの性能で45万円は、利用の仕方によっては安いと言えるだろう。

書き込み可能な光ディスクの導入は、大量の文書データやグラフィックデータを保存、加工することを容易にさせるため、デスクトップパブリッシングなどへの応用も可能性がある。

おそらく、あと数年すればこういった大容量のMOがパーソナルユースのパソコンにも普及していくことになるだろう。パソコンの可能性がまたふくらんでいくことになるだろう。

検索システムKRS

米国マウンテンビューにあるナレッジセット社が開発したCD-ROM検索ソフトKRSは、昨年のビジネスショウで日本でも発表され注目を集めた。その後昨年内という短期間のうちに、日本語版KRSが発表されることになる。KRSのすぐれている点は、検索スピードもさることながら、あらゆるデータについての検索を可能にする、いわば汎用検索ソフトであるところだ。データの状態からグラフィック、テキスト、イメージの何であっても、汎用データに変換させることで、すべてDPS-Jに吸収し、インデキシングを行うことができる。これによって、工場でROM化する最終段階の一歩手前までの作業をすべてNEWS上で行うことができる。

ソニーでは、すでに去年の10月に2タイトルのCD-ROMをこのシステムによって製作している。1つは、(株)全日空の航空機用メンテナンスマニュアル。もう1つは、(株)CBS・ソニーのコンパクトディスク総合カタログである。前者は、2万ページ以上のドキュメントと3000枚以上の図形を1枚に取り込んだもので、現在、整備場などで実際に使われている。パソコンの知識を持たずに利用できるので、完成と同時に実戦で

KRSはNEWS上で使用できるようになった。

使用できるのがKRSの強みである。

コンパクトディスク総合カタログは、CBS・ソニーが発売するすべてのオーディオ用コンパクトディスク（CD-DA）の検索を、あらゆる文字から可能にするものである。たとえば、ある曲の、備考の中にある説明文に、過去にコマーシャルなどに使用された例などが記録されていれば、そのコマーシャル商品名から検索することも可能だ。また、探し出した曲のサビの部分を1分ずつ、レベルB（FM放送なみの音質）で聴くことができる。また、このソフトには、新しい試みとして、インターリーブオーディオという機能を使っている。これは、520ドット×520ドット256色の画面を、ワイプやスクロールさせて何枚も動かしながら同時に音楽を流すことができるものだ。たとえば松田聖子の10枚のジャケット写真を動かしながら、松田聖子の曲を聴くことができる。しかも、絵の動きをさまたげることなく、曲の切り替えができるようになっている。画面の大きさを140ドット×140ドットと狭くすれば、1秒間に6枚の絵を表示することができる。画像はビデオから取り込んだ自然画である。多少ぎごちないがアニメーションも可能である。

現在のところ、このKRSはテクニカルドキュメントや、パーツリストなどの企業内出版を主なターゲットとしているが、コンシューマープロダクト（一般消費者向けの商品作製）用のツールとしても十分対応できるものであることから、ソニーとしてはDPS-Jを使用したソフトのサブライセンス契約も検討中である。

今後は、さらにグラフィック、サウンド面での機能を強化し、より広いCD-ROM製作に対応できるようにさらに改良が進められるということである。

紙だけが出版ではないっ！

電子出版もここまで来てる

CDメディアの最大の特徴は、なんといってもストックできる情報量が大きいこと。個人レベルで多量な情報を扱わなければならなくなっている高度情報社会のメディアとして、CDはうってつけだということができる。

凸版印刷株式会社
情報・出版事業本部
岩田庸一氏

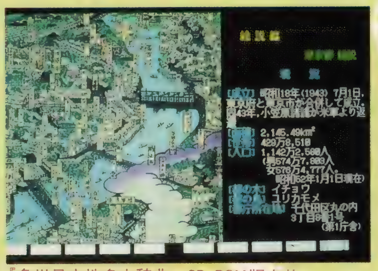
「凸版印刷では、CD-ROM以外にもさまざまな電子出版の可能性を模索しています。情報を伝えるのに、それぞれどんな媒体が効果的なのかを考えながら研究を進めています。電子出版は、紙のメディアにとって代わるというものではなく、新しい表現手段として、有効に利用していくべきでしょう」

HSFに沿ってCD-ROMの国際標準の論理フォーマットが定まり、国内においても、その方向性が見え始めたことで、CD-ROMによる電子出版がしだいに一般化しつつある。

わが国では、三修社のCD-WORD（8カ国語辞典）、岩波書店の広辞苑、NTT情報開発のタウンページマップ、東洋経済新報社の為替金利総覧、日本アソシエーツの紳士録、日本特許情報機構の公開特許広報、大蔵省印刷局の公務員職員録をはじめ、100種類を超える出版物がCD-ROM化されている。

こうした、CD-ROMによる電子出版物は、主に、凸版印刷など、紙の印刷を手がけてきた業種が行っている例が多い。これは、CD-ROMが出現する以前から、印刷業務にコンピュータが導入され、文字情報のデータベース化が早くから進んでいたことによる。業界大手の凸版印刷では、1970年にCTS（Computerized Typesetting System）の実務処理を開始した。CTSとは、情報を電子化することにより、印刷業務の簡素化を行うとともに、データの保存、蓄積、加工などをスムーズに行えるようにしたものである。この、CTSの使用によって積み重ねられてきたデータベース作成のノウハウが、情報のマルチメディア化への対応をスムー

「バーコードブック」で呼び出したフグ。

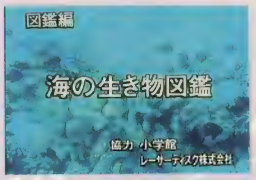


『角川日本地名大辞典』CD-ROM版より。

バーコードブック

スーパーマーケットなどでおなじみのバーコードが、本にも利用されようとしている。小学館とパイオニアが研究中のこのバーコードブックは、絵本の中の好きな動物のバーコードをレーザーディスクに接続したバーコードリーダーに読み取らせることによって、モニター上にその動物の画像を呼び出すことができる。操作が簡単で、しかも、音声と動画という高い演出をうまく利用できる点で、幼児の教育用絵本として画期的な教材となるかもしれない。また、レーザーディスクのアクセス機能をうまく生かしている点を応用すれば、本とレーザーディスクを併用したアドベンチャーゲームも可能かもしれない。

バーコードの問題点は、面積のわりに情報量が少ないことと、バーコードリーダーとバーコードの角度、バーコードリーダーを動かす早さによっては読み取りのエラーが起きやすいことの2つがあげられるが、このレーザーディスクとの連動ならば、単にサーチ場所の数字を記録するだけだから、たいした情報量はいらない。それほど長いバーコードではないから読み取りのミスをしても、やり直すのにおっくうではない。（バーコードブックの企画・製作は、パイオニア株式会社によるものです）。



大人でも楽しめそう。

手順は簡単。

HD-TV

NHKが、研究開発を進め、今や実現の直前まで来ているHD-TV（ハイビジョンテレビ）の画像を、デジタルデータ化して、印刷媒体に利用することも考えられている。

今までのテレビ映像（走査線約500本）に比べ約1000本という驚異的な細かさを実現できるだけに、放送だけに使うのはもったいないということだろう。

実際、上の写真を見てもらえばわかると思うが、かなり美しい。写真は、HD-TVの画像情報を使って作った絵ハガキであるが、画像の荒れはほとんど見られない。これも、データをデジタル情報化しているせいであろう。

こうした紙メディアへの変換だけでなく、ポジフィルムなどへの転用も行われている。現在のところ、まだデジタル化の技術が高度なため、多少コスト高のようだが、将来は、テレビなどにつけて、好きな場面をプリントアウトするなどということもできるだろう。もちろん拡大・縮小など、データの加工も自由にできるところが、デジタル情報の強いところである。

このデジタル画像をパソコンで利用できれば、もうプロ顔負けのDTPとか、本格的なCGを作ることも可能になってくるはずだ。

ハイビジョンの研究開発を進めてきたNHK放送技術研究所では「ハイビジョン」（日本放送出版協会）という解説書を最近出した。実現まで秒読みという感じだね。

アイドルタレントのブロマイドが自宅でできちゃう日も近い!?

じつに鮮明なコントラスト。

ズに行わせたと言えるだろう。

凸版印刷㈱情報・出版事業本部課長、岩田庸一氏は、CD-ROM出版業務の現状について次のように説明してくれた。

「CD-ROMに関して言えば、現在のところ、業務用、あるいはクローズドユースのものがほとんどです。具体的には、数表などのデータ集や、名簿、辞典、そのほかのデータベースなどです。こういったものに利用されるのも、CD-ROMの紙の媒体にはない性格がうまく生かせるからでしょう。なかでも、ソフト面でCD-ROMが紙の出版物と大きく違うところは、検索システムの存在です。CD-ROMに記録された大量のデータのなかから知りたい情報をいち早く取り出すだけでなく、知りたいことが何なのかということまで教えてくれるという賢いシステムです。検索ソフトは、それぞれのソフトに合った最適のものを個々に開発しています。現在、開発中のものを含めると、20タイトル以上のCD-ROMの製作を行っています」

凸版で製作された、または製作中のCD-ROMは、三省堂の模範六法、筑波大学の有機反応研究開発支援システムCORES、㈱ビーエスアールの事故車修理見積りシステム、大蔵省印刷局の職員録、㈱東洋経済新報社のCD-ROM版為替金利総覧、㈳日本電子工業振興会の化合物半導体材料データベース、同超電導材料データベース、TBSブリタニカのブリタニカ国際大百科事典、㈱角川書店の角川日本地名大事典（全47巻）、㈱学習研究社の学研小学国語辞典、大蔵省印刷局の有価証券報告書総覧など。タイトルから、かなり限られた用途のものが多いことがわかるが、百科事典、地名辞典や国語辞典などは、一般でもよく使われるもので、こういったものから、CD-ROMが世の中に広まる可能性がある。CD-ROMによる出版の、紙メディアとの違いはアニメーション処理や、音声（ナレーションや効果音）による演出が可能である点。

今後はISOやJISの規格への適合化およびCD-Iと互換性を実現するCD-ROM XA（Extended Architecture）に基づいたCD-ROMが増えていき、ソフト業界、出版界に革新を引き起こすだろう。

CD-ROM

写真上は、TBSブリタニカのブリタニカ国際百科大事典「賢作くん」だ。紙メディアの全6巻分13万2000項目、約100万のキーワードを1枚に収録している。検索方法は、複合検索、類義語検索、近似語検索など多くの検索機能を持つ。ほかに、マルチウインドー方式の採用、「歴代天皇表」、「歴代首相表」、「歴代アメリカ大統領」、「世界の大河・高山」など、といった資料もそろえている。

下の画面写真は角川書店の角川日本地名大辞典。47巻という膨大なデータである。10年近くの歳月を開発にさき、約50万項目を収録。各都道府県の歴史と現況を解説した総説編、歴史地名のルーツと変遷を時代順に解説した地名編、現在の自治体単位の通史と、大字・町名ごとの世帯数・人口などの現況を開設した地誌編、各都道府県ごとの貴重な地名資料、各種参考書などを盛り込んだ資料編と分かれている。建造物や歴史画などのフルカラー画像、ナレーションや効果音などの音声情報を効果的に使用している。両方とも発売は未定。

『ブリタニカ国際大百科事典』。

『角川日本地名大辞典』CD-ROM版より。

現在のCD-ROMは、データ部分を光ディスクに、検索などのソフトは磁気ディスクに記録して供給している。今後は、FMTOWNSのように、データ・プログラムはすべてCD-ROMに記録し、新しいデータの書き込みだけを磁気ディスクに行うという形が標準になっていくだろう。

本屋さんがCD-ROM屋さんになる日

特設会場もにぎわっていた。

今から10年後には、平成元年の2月8日は、記念すべき日として名前がつけられるかもしれない。たとえば「CD-ROMの日」などというふうに呼ばれるかもしれない。その日は、日本で初めて本屋さんに常設のCD-ROMコーナーが設けられた日なのだ。何年か前、レコード屋さんの片隅にできたCDコーナーが今では店の中央でいちばん広い面積を占めていることを考えると、このCD-ROMのコーナーがやがて本屋の大部分を占めるようなことにならないとはだれも言えないだろう。東京神田の三省堂書店の3階に設けられたこのコーナーでは、即売可能なソフトが4点、つねに触ってみることができるようにパソコンの画面に映し出されている。取材に訪れたときには1階にも特別展示があった。ソフトの内容がまだ堅いものが多いので、立ち寄る人も少なかったが、人によっては熱心に店の人の説明に聞き入る人もいたようだ。注文によるソフトも含めれば、現在、同店で手に入るCD-ROMソフトは、10点ほど。CD-ROMドライブの販売も併せて行っているから、98を持っている人なら、ここですべてそろえることができる。今後も、入荷するソフトは増えていくということだが、三省堂に並べてある膨大な書籍を見ていると、すべてがこのCD-ROMと置きかわる日は来そうにないと実感。

CD-I

カラー写真なら約7000枚、音声だけなら最長16時間、文字だけなら約3億文字（文庫本約2000冊）という驚異的なデータ量だけでなく、世界共通規格という今までにない巨大な情報産業市場であるともいえるCD-Iのソフト開発についても凸版印刷の技術が生かされている。

ポプコム誌上でもうすでに何度もご紹介している電子メディアサービスは、凸版印刷とフィリップスが等分の出資によって設立した会社である。電子メディアサービスでは、CD-Iソフトの製作に関する企画、編集、スタジオ作業などを支援している。フィリップスは同様に、北米・ヨーロッパ市場を対象にアメリカ最大の印刷会社ダネリー社と合弁でCD-IスタジオOPTIMAGEを設立している。こうしたCD-Iソフト開発の支援を行うための会社作りには、フィリップスがCD-I市場の形成にいかに力を注いでいるかがうかがわれるが、日本でのパートナーとして凸版印刷を選んだというのは、早くからCTSの実用化を手がけ、マルチメディアへの応用を進めてきた同社を見逃さなかったからだろう。

ご存じ『たのしい動物園』。

ところで、現在のところ、電子メディアサービスでは、今年いっぱいのCD-Iソフト製作タイトルはすでに決まっているということだ。これは、スポンサーのあることだから今から教えてもらうわけにはいかないが、なかには、ゲームもあるということだ。CD-Iは、早くこーいっ！

期待度No.1の光メディア

CD-I最前線

CD-I制作技術研究会
事務局長

松山政義氏

「ポプコムの読者の皆さんにも、もっとCD-Iを理解してもらうために、いろいろなイベントを行っていきたいと考えています。もっと、目で見て手で触れることによってCD-Iを知ってもらえる機会をつくりたいものです」

で、ポプコムではこの申し出について計画を進行中。決定しだい報告するからね。

えー、去年から「いつ出るのか、いつ出るのか」って首を長くして待っている人もたくさんいると思う。ポプコムでも、CD-Iの発売時期については、いろいろな説が出た。はたして、本当のところはどーなってんのだろうか。

以前、ポプコムのCD-Iの特集でもご紹介した、CD-I制作技術研究会の事務局長、松山政義氏に、CD-Iはいまどういう状況なのかをうかがってきた。

「フィリップスでは、今年の12月には発売できるという話をしていますが、実際に民生用のハードが出まわるようになるのは、来年以降ということになるでしょうね」

ということで、いきなりがっくり。また1年延びてしまった。去年の暮れだと言っていたのに、どうしてそういうことになっちゃったんだろう。

松山氏いわく「いろいろと問題はあるのですが、1つには画像関係のチップ(LSI)の開発が遅れていることもあります。これが早く開発されてCD-Iのメーカーに十分に供給されなければ、どこもCD-Iを作ることはできません。この画像関係のチップを造っているのは日本のメーカーなのですが、つまりは、それだけCD-Iそのものの機能が高いということが言えるでしょう。既存のチップではCD-Iの性能を出すことはできないわけですから」

『夢はいつも大冒険』の1シーン。

なるほど、しかし、CD-Iの優秀さがこんなところであだになるとは思わなかった。ところで、最近ソフトの話をあまり聞かないけれどソフトについては開発のほうはどうなんだろうか。たとえば、CD-Iのソフト開発がいちばん進んでいるといわれるアメリカなどでは、どんなタイトルが用意されているのだろうか。

「これは、先日、フィリップス社のCD-I担当の人が述べていたものですが、CD-I

夢はいつも大冒険

すでに何度も紹介した『夢はいつも大冒険』がいよいよ完成する。

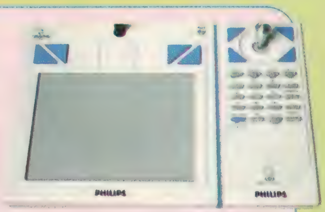
実写も掛け合わせたアドベンチャーアニメ。アニメーションソフトとしてもかなり優秀なできばえのこのソフトは、英語と日本語の2カ国語で遊べるゲームということだから、英語の勉強になるかもしれない。

2月の末ということだから、この号が出るときには、もうできているのだろうが、今回の取材では間に合わなかった。世界最先端の技術を駆使したCD-Iソフトを誌上で紹介するのは、またの機会に譲るとして、4カ月前に紹介したこの『夢はいつも大冒険』のストーリーについてもう一度紹介しておこう。主人公のカオリは夢の中で悪魔グリーディーと戦わなければならなくなる。不思議な鳥リンプキンの助けを借りてグリーディーのいる悪魔城へたどり着く。グリーディーとの戦いに勝たなければ、夢の世界から抜けることはできない! 人の悪夢をむさぼり食べる悪魔グリーディーには一見弱点がないようだが、思わぬところに……といったところで、完成版の紹介を楽しみに待っていてほしい。ところで、完成とはいってもこの2月にできているものは、デモ用の作品としての完成版ということで、市販版は今年の暮れぐらいになるということだ。で、この暮れに出るという本当の完成版のほうは、2月のデモ版の3倍くらい中身が濃いものになっているということだ。ということは、今年の年末にはCD-I出るのかな!?

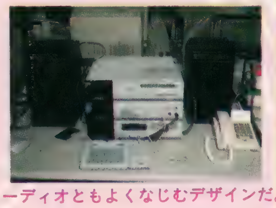
悪魔グリーディーとカオリ。

CD-I

以前、電子メディアサービスでも紹介した、CD-Iのプロトタイプがクィーリーにもあった。しかも、これは、バージョン0.99というから、ほとんど完成版に近い作品ということで、外見は同じようだが、このバージョン0.99で作動テストをすれば、ほぼ完成版でテストをしているのに近いというわけで、ソフト開発の方々には必須アイテムといえる(当然、電子メディアサービスにも現在はこの0.99がある)。外見の違いで最もおどろいちゃったのは、上の写真にあるように、パッドがついているということである。またしてもソフトの可能性を広げてくれるような周辺機器が標準装備ということで、うれしいかぎりである。下の写真のように、クィーリーでは、CD-Iにステレオを接続していた。モニターは基本的にはテレビに接続するようだが、エクステンション(いちばん下の装置)を接続すれば、デジタルRGBにも接続可能だ。また、エクステンションには、セントロニクス仕様のプリンターコネクター、RS-232C、3.5インチディスクドライブなど、ほとんどパソコンが持っている拡張性は確保できる。おそらくキーボードも接続できるようになるだろう。エクステンションも同時発売される可能性が高い。



パッドがつき、また可能性が増えた。



オーディオともよくなじむデザインだ。

光メディアの時代がやってきた！

カオリを助けてくれるリンプキン。

のソフト開発に名乗りを上げている会社は50社近くあります。なかには、ポプコムの読者もよく知っている、パソコンのソフトハウスなども入っています。たとえば、ブロダーバンド、エレクトロニックアーツ、シネマウェアなどなど、それから、ボードゲームの会社である、パーカーブラザーズ社もこのなかに入ります。また、おもしろいところでは、ニューヨークのスミソニアン博物館などというところもあります。パソコンソフトハウスでは、まず初めに、パソコンソフトのCD-I化を考えているようです。シネマウェア社では『デジャビュ』をCD-Iソフトにするということです。タイトルの数は非常に多いのですが、これらがはたしてどれだけ進んでいるのかということについては、今のところわかりません。3月の末にアメリカで行われるCD-Iコンファレンスに行けばわかることになるでしょう」

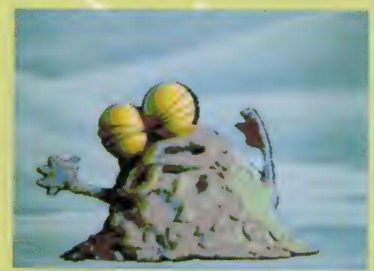
アメリカでのいい情報を期待したいものだ。話は変わって、現在のCD-I制作技術研究会の活動についてうかがってみた。

「現在CD-I制作技術研究会に参加している会社は、出版、教育産業、家電、印刷、オーディオ、造船、化学、ソフトメーカー、レコードなど、幅広い業界の人々が集まっています。まさに、多くの業種が、CD-Iの可能性について注目しているわけです。主な活動はフィリップスなどから関係者を呼んでのCD-Iの説明会、ソフト製作の実際についての報告、CD-Iスタジオの用い方、およびオーサリングシステム（ソフト開発システム）の研究などです。いま、実際の問題として、CD-Iのソフトを作るためには非常にお金がかかるという点が大きいですね。ソフトを買う人どころか、発売されていないのに多額のお金をかけてソフト作りを進めることができる会社はそうたくさんありません。今後は、ソフトを開発するための環境をもっと整えて、安い価格でソフトが作れるようになるようにすることが第一でしょう。CD-I製作技術研究会もそのために研究を進めています。

CD-Iのソフト開発技術にかけては、日本どころか、世界でもトップクラスのソフト開発会社クィーリーでは、その後、どのような動きがあるのだろうか。現在、1990年いっぱいかけてやっとこなせるくらい、注文が殺到しているという。タイトル数は教えてくれなかったが、なかにゲームが2本入っているということだ。現在のクィーリーでの問題点とこれからの方針について御厨(みくりや)社長にうかがってみた。

「ソフト開発のノウハウというのは、目に見えないところでの積み重ねがけっこうあとあと形にしたときに差が出てくるものです。今のところはあまり理解されていません。そのせいで、今まで我々がつちかってきたノウハウや、実際のツールなどに対する認識が低く、技術が広く行き渡っていないのが現状です。

いま、クィーリーでは、現在まで積み重ねてきたこのCD-Iソフトの開発技術をもっと洗練されたプロダクションシステムに仕上げていくという作業に取り掛かっています。遅くとも10年後の1999年にはCD-Iの上位機種が出てくることになるでしょう。おそらく、これは、現在の規格よりもさらに大量データを画面などに送り出すことができるものになると考えられることから、当然フルモーションのデジタル画像が得られることになるでしょう。このように、パソコンにかぎらず、ハードウェアは、つねに変化していくものである


醜悪なスタイルである。

クィーリー
社長
御厨哲美氏

「CD-Iは、産業の構造さえも変えかねない力を持っています。ホームコンピュータとしての可能性と、特機としての可能性の両方があるのです。CD-Iが動きだすと、トータルで年間3000タイトルのソフトが必要になってくるでしょう。現在の状況ではとてもまかないきれる量ではありません」

ということを考えたときに、ソフト作りというものが、いかにハードに依存しないシステムになっているかということが大切になってきます」

CD-Iのソフトはどういう方向のものができていくのだろうか。

「CD-Iは、非常に表現能力が高いものですが、ファミコンなどのようなアクションゲームには向いていません。どちらかというと、映画やドラマの世界に近いゲームができていくでしょう。

カオリの冒険は続く。

それから、音楽関係のソフトもいいものが出るでしょう。また、電話回線を利用した、パソコン通信より高度な情報交換や、楽しみながら学べるソフトなど、利用範囲はあらゆるところに広がるでしょう。技術的には、1時間や2時間は絵を出しながら音楽を聞かせることも可能なのです。自分が入り込めるドラマができたとして、そうなってくると、テレビの視聴率にも影響を与え、やがては視聴率競争というものが、AV機器全般に及んでくるでしょう。たとえば1つのソフトに関する雑誌ができてきて、それを中心にした情報交換が行われたり大会が開催されたりということも起こりうるわけです」

CD-Iの可能性はものすごく大きい。来年まで待つだけの価値はあるようだ。

結局問題はおもしろいかどうか……ってことじゃないの？

技術の進歩とともにパソコンもどんどん進歩していくけど、処理スピードやメモリー容量が向上していくだけでわれわれの生活や遊びの世界がすばらしいものに変化していくとは考えられない。

ビデオ『CD-Iデザイナーズオーバービュー』

本来のCD-Iのソフトの可能性がよくわかるビデオである。CD-Iで遊ぶことができるアドベンチャーゲーム、ゴルフゲームの画面構成や操作について、また、旅行先での外国語の話し方のレッスンや、音楽ソフト、幼児用の教育ソフトなど、CD-Iが、どれだけ可能性があるものかを目で確かめられる。

コンパクト光ディスクの持つ魅力はすごい。メディアの能力や、ソフトの種類によって、その使いみちはかなり広い範囲にわたることになる。そういう意味ではパソコンが本当に利用価値のあるものになりうるのかもしれない。人間の道具としてのパソコンは、光の円盤を装着することによって、道具以上のものになるのではないだろうか。コンパクト光ディスクによって、脳に納まりきれないデータを外部の脳として蓄え、また、思考も一部はこの外部の脳で行うという、サイバーパンクな世界が実現しようとしているのかも……。だが、単に光ディスクを取り付けたからといって、それがすぐにサイバーパンクに変身できるとはかぎらない。人間だって同じ脳ミソの重さでもいろいろな違いがあり、単純に個性の違いと言いきることができない場合もある。問題は、光を装着したメディアがトータルで道具以上のものになっているかどうかであろう。つまり、ここに、人間の知恵の集積が必要になってくるわけで、ノウハウという形のないものが、結果として、目に見えて違いを表してくるというわけだ。

『CD-Iデザイナーズオーバービュー』より。

CD-ROMは、あくまでもクローズドユーザー、あるいはビジネス向けに進化していき、CD-Iはアミューズメントを中心としたホームパソコンへと完成度を高めていくだろう。その過程の中で、それぞれの「外部の脳ミソ」が、それを使っている「自分＝ユーザー」の目的を十分理解して機能しているかどうかは、こうなってくるとけっこう厳しい問題になってくる。自分の脳ミ

PCエンジン CD-ROM^2

CD-ROMの採用にいち早く踏み切ったPCエンジンだが、時期が早すぎたためもあってか、光メディアの利点をすべて生かしているソフトが出ているとはいえない。

確かに、音は、ほかのパソコンと比べてもずばぬけてよくなっているが、扱うデータの量が多くなって、読み出しの時間が気になるソフトも少なくない。それ以外にはCD-ROMになったことで質的に変化したところはないようだ。ハドソンが出しているソフト『NO・RI・KO』も、本人の声や歌が聴けるというだけで、ほかに光ディスクでなくてはできないものがあるとは思えない。ソフトにインタラクティブ性があるということもないし、ディスクのアクセスの遅さも気になる。画面の処理などはおそまつきわまりない。少なくともゲームの形になってないし、ファンのための必須アイテムといっても、どれほどありがたがるだろうか。「開発環境はCD-ROMのなかでは、いちばん整っている（日本テレネット守山氏）」と言われるだけに、もう少しまともなソフトが出てきてもいいのではないだろうか。まだまだ、CD-ROM^{2}が出て間もないので、今後のソフトハウスの活躍に期待したいところである。

『NO・RI・KO』は駄作？

音に関してはスルドイ！

富士通TOWNS

80386という32ビットのCPUを搭載し、しかも、CD-ROMを標準で内蔵するという、画期的なパソコンが富士通から発売になる。しかも、メインRAM2Mバイト、PCM音源はステレオ8チャンネル、スプライト機能は16×16ドットのパターンが最大896も作れるという驚異のパソコンだ。

りりしいお姿！

ここで、いつもなら「ソフトがなければ……」のセリフが出てくるのだが、なんとまあ、ワープロからデータベース、電子辞書、CGツール、音楽ツール、通信ソフトにゲームまで全部で30本以上が3月に発売予定ということだ。なかには、あの、『アフターバーナー』や『R-TYPE』なんかもある。さらに、5月以降もツール、ゲームのラインナップがそろっているのだ。おどろくべきことには、そのすべてがCD-ROMによる提供だということだ。もうほとんどCD-Iに近い感覚である。ほかに『現代用語の基礎知識』や『広辞苑』などがある。大容量のメモリーと外部記憶装置、そして、32ビットという高級なCPUをかかえ（秋葉原で買うと10万円ぐらいするらしいョ）、しかも、メーカーはソフトの充実を図っているという。これで価格が30万円台だというのだから、世の中も変わったものである。

こういう革新的な機械が時代を変えていくことになるのだろうか。この「TOWNS」の発売とともに世の中にCD-ROMのディスクが行きわたっていけば、光メディアの時代は確実にやって来る。

光メディアの時代がやってきた!

日本テレネット『ヴァリスII』はメディアミックスだ!

懐かしい『ヴァリス』の画面。

CD-IのIは、インタラクティブの略であるが、パソコンソフトなどにおける使い勝手のノウハウは、まさにインタラクティブをめざして積み重ねられてきたものだといえる。そういう意味では、パソコンソフト製作のノウハウがCD-Iソフトの製作に生かせる部分はかなり多いといえるだろう。最近、パソコンソフトハウスのなかでもCD-Iにいろいろなアプローチが行われているようだ。なかでも、日本テレネットの動きはかなり積極的なようだ。

1986年に日本テレネットが発売したパソコンソフト『夢幻戦士ヴァリス』は、鮮やかな横スクロールのアクションゲームだった。ビジュアルシーンも交えて、当時としては珍しいタイプのゲームだった。あの『ヴァリス』をはるかにしのぐ大作になると日本テレネットが豪語する作品が『ヴァリスII』だ。前作をしのぐのは、ゲームの中身だけではなく、今までにないメディアミックスの形で展開しているという点もあげられる。ゲームソフトだけでもパソコン4機種に合わせてPCエンジンのCD-ROM²用に開発するという。そのほか、同タイトルのレコード、CD、アニメビデオ、ゲームブック、コミックブックなどなど、まさにメディアミックスの展開だ。

今後は、CD-ROM²と同様、CD-Iに関しても積極的にソフト作りのための研究を行い、ゲームだけにかぎらず、さまざまなソフトを作っていける体制にしたいとのことだ。でも、まずはゲームを期待したいね。

日本テレネット
代表取締役
福島和行氏

情報企画部長
守山文幸氏

「CD ROM、CD Iに関しては今のところ開発環境を作ることがとにかく先決ですね。当然、今までパソコンで育ててきたツールなども役に立てるつもりです」(守山氏)
「『ヴァリスII』は、今までのパソコンゲームの常識をくつがえすゲームになるでしょう」(福島社長)

スポーツ観戦も、あらゆるデータを見ながら楽しめる。

ソとして記憶をため込んでいるにもかかわらず、その記憶をちっとも思い出すことができないとしたら、これは一つの障害である。外に脳ミソを置いた以上、それは頭蓋骨の制限を免れて際限なく肥大していくにちがいない。そうなってくればくるほど、外部の脳ミソが自分の思いどおりに働いてくれるかどうかは生命の存続にもかかわってくる。

人間が脳ミソを使うときにその脳ミソのどこを使おうとか、目を動かすときに焦点距離を測るというようなことはしないだろう。こういった日常行っている動きは、あたりまえのようだが、いざ、「外部の脳ミソ」をそういうふうに使おうとすると、かなりの障害を乗り越えなければいけない。御厨氏が次のように語っている、「本当のインタラクティビティーとは、いらないときに対応するのではなく、必要なときに必要なだけの対応をしてくれるということである。人間の思考回路をどれだけ妨げることなく、しかも助けることができるかということなのだ」と。まさにこれが「外部の脳ミソ」に必要な心得である。

こーんなソフトを作ってほしいよーん

現在のところ、光ディスクメディアのゲームというと、PCエンジンのCD-ROM²だけだが、今後、よりCDの可能性を生かせるメディアがたくさん出てくることによって、ゲームも今までになかったものが登場するだろう。CD-Iだけでなく CD-ROMに関しても、富士通のTOWNSの登場によってゲームがたくさん登場するようになる。どんなゲームができるのか、というより、「こんなゲームがほしい!」というポプコムの要望をここに提出してしまうぞっ。

①超難解! 探偵推理アドベンチャーゲーム:シャーロック・ホームズになりきって、難解な事件を次々に解決していく。グラフィック、サウンドともに自然画や自然の音声をふんだんに使い、ドラマの中に自分が入り込んだような感覚でプレイできるもの。

②超リアルサウンドアクションゲーム:たとえばカーレースなら、本物の車のエンジン音や観客の声など、臨場感を盛り上げてくれるものをどんどん盛り込む。これはいろいろな応用ができそうだ。たくさんの言葉を記録しておいて、会話を楽しむソフトにするとか、静止画像だけど音声はものすごくリアルなものにして、電子紙芝居にするとか……。

③超特大RPG:もう、このさい画質や音質はパソコンレベルでいいから、思いっきり広大な世界をつくってもらう。単純に計算しても500倍近くの広さのマップができる。解くのに数年間かかるとかいうのも、いいんじゃない?

——— というわけで、ソフトハウスのみなさん、ヨロシク。

プロフェッサーMの

楽しい世界征服 プロジェクトPCエンジン

怒濤の第5回!!

グワッハハハ！　ついに私はPCエンジンのゲームの中に入りこむことのできるマシンを完成させたぞ。これでゲーム自体を私の好き勝手に操ってやるのだ。だれじゃ!?　ドラえもんみたいなどと言うやつは？

改造町人シュビビンマン

改造町人シュビビンマン　3月中旬発売予定　NCS　5,300円

私が入りこんだ記念すべき第1号ゲームは『改造町人シュビビンマン』じゃ！　2人同時プレイが可能なスーパーアクションゲーム。笑いと涙の人情町人喜劇！

STORY

西暦200X年。宇宙帝国「亜空魔団」の突然の攻撃に町は完全に制圧されてしまった。町の天才科学者・豪徳寺博士は、地球を救うべく、近所に住んでいる太助とキャピ子を（ほとんど無理やり）戦闘サイボーグ・シュビビンマンに改造した！　ここに地球の運命をかけた一大攻防戦が展開されることになった！

WANTED

太助（18歳・水産高校在学）魚屋の長男。毒入り刺身で悪を倒そうとするが失敗。

キャピ子（18歳・女子高生）博士の趣味だけで勝手に改造されてしまった（ムゴイ）。

豪徳寺博士　町の発明おじさん。2人を無理やり改造してしまった。

M／というわけで、シュビビンマンの世界へ入っちまったい！　さっそく私は亜空魔団に取り入り、戦略アドバイザーとして雇ってもらったのだ！

H／ど～ん。ど～ん。教授しゅご～い。

M／ワッハハハ！　しかも時給850円という高給じゃあ！

H／ど～ん。ど～ん。教授しゅご～い。

R／教授ったら、これじゃ体のいいアルバイトじゃないの！

亜空魔団大幹部／おお、Mとやら。そちには大首領も期待しておるぞ。

M／へへーっ！　ハイル大首領！

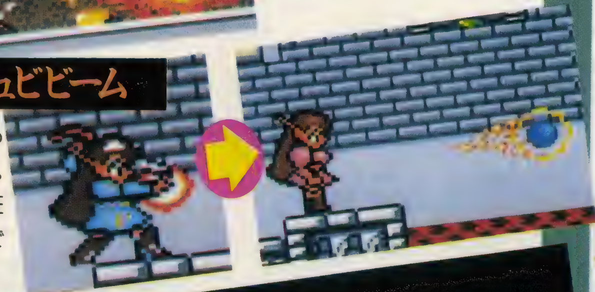
R／やれやれ……。

シュビビンマンの超・戦・力!!

斬る

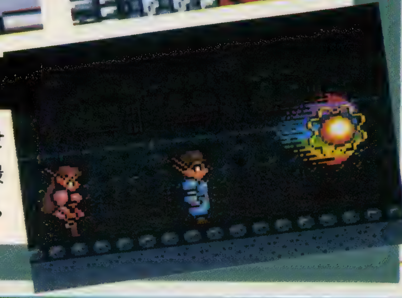
IIボタンで剣を振り下ろして敵を攻撃！　シュビビンマンの剣は、ハイ・スチールマンガンという特殊鋼でできておりダイヤモンドの10倍も硬いんだ！

炸裂！シュビビーム



IIボタンを押しっぱなしで発射する。交番で発砲許可証をもらうと町中でも撃ちまくれる。

合体！シュビビーム



太助とキャピ子がタイミングを合わせて放つ、シュビビンマン最大にして最強の必殺技！　山だって吹き飛ばすぞ。

大幹部／ところでM。今日の戦略は？
M／ははっ。まず午前中には幼稚園バスを誘拐。多額の身代金を要求します。午後には貯水池に悪魔の病原菌をばらまきます。
大／いまひとつ企画力に乏しいのう～。なんかパッとせんな。
M／パッとねえ～。
R／ねえ、教授。シュビビンマンを倒す方法なんてのはどうかしら？
M／おおっ！　そうじゃ。シュビビンマンの弱点を探るのじゃ！

弱点発見！ 2人をケンカさせろ！

2人の息が合わないと、ほれこのとおり仲間割れになる。

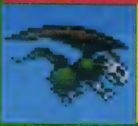
キャピ子泣いちゃう。いて。

ビーム失敗飛ぶ太助！

見よ！亜空魔団の底力!!

ワッハハハ！　これが我が亜空魔団の戦力じゃ！　シュビビンマンなにするものぞ。たたきつぶしてくれる。

フリャアー

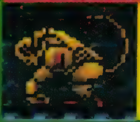


空から群れで襲ってくる。

ニャート

突進メカ。羽根飾りがいい。

ワキャキャ

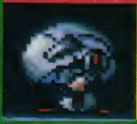


サルそっくり。うっとうしい。

バリバリ

地面を転がる放電球体。

コロギャー



体を丸めて攻撃してくる。

ズドンギャア

巨大ミサイルを背負う。

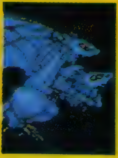
ごわし

正体不明のユーレイくん。

ボスキャラさん

M　こ、これは、スゴイ！
大　見たか？　おどろいたか？　我が科学力を！　亜空魔団は宇宙イチ！
R　メカの強さは、銀・青・金の順で強くなっているのネ。
大　おおっ。よくぞ気がついた。
R　各種メカを配置した町の路地の奥にボスキャラさんがひかえてるわけネ。
大　ラーむ。我が陣形を見切るとは……。
M　こりゃ、ROM子！　戦略アドバイザーは私なんじゃぞ。

一本角の巨人ロボット。ワキャキャなどを引き連れて迫りくる。



三つ首のドラゴン。口から火を吐いてシュビビンマンをねらう。

ズドンギャアーをデカくしたようなロボット。連発ミサイルが武器。

天下無敵の大要塞

やつらの補給路を断て!!

アクション画面のアイテム

バッテリー大 ライフメーターが最大にまで回復する便利アイテム

バッテリー小 ライフメーターが1目盛りだけ増る こまめに取ろう

無敵の星 この星を取ると、一定時間どんな衝撃にも耐えられる

ウイング 一定時間滞空時間が長くなる。フワフワと宙を舞って

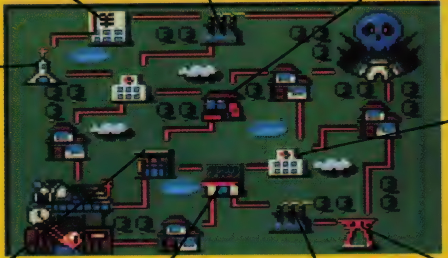
ハイジャンプ 一定時間ジャンプ力が倍増し、とても高くジャンプできる

銀行 ここでシュビビンマンが勝つと無担保で2000円貸してしまう。お、おのれ～。

工場1 シュビビンマンのスーツを強化してしまう。いらんことしくさりおって／

茶屋 シュビビンマンの体力を回復させる不気味なまんじゅうを販売しているぞ。

教会 シュビビームの充塡時間を短くするという十字架がある。これをやつらに渡すなよ。



病院 ダメージを受けたシュビビンマンをたった500円で修理してしまう。欲のない医者どもだ／

交番 こともあろうにビームの発砲許可証を出してしまう。

薬局 強壮剤シュビビタンAを密売する恐るべきクスリ屋。

工場2 シュビビンマンの刀を強化してしまう。こざかしい／

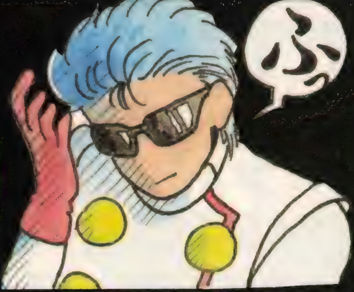
神社 シュビビームの威力を倍にするお守りをくれる。

大／ところでROM子殿。ほかに何かシュビビンマン打倒のいい案はないかの。
R／そうねぇ。彼らを町の人たちと接触させてはダメね。パワーアップさせる職人たちがウジャウジャしてるわ。
大／なるほど（メモをとる大幹部）。
M／あの～。私は……。
大／ROM子殿。我が軍の司令官にならんか。さすれば勝利まちがいなし／
M／ふぇ～ん。私の立場は～。

ヒットマンKの最新ゲームを食らう！

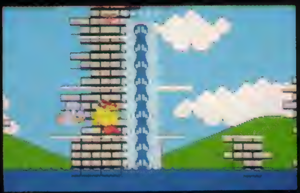
第1回 パックランド

ナムコ
発売日 未定
価格 未定



帰ってきたパックマン

くずれてゆく丸木橋を、タイミングよく渡っていこう。



前は水柱、後ろからはモンスターに攻められてピンチ

めざせフェアリー国

魔法の靴で、空中連続ジャンプもOK。

お初にお目にかかる。私の名は、ヒットマンK。今月からM教授の世界征服をお手伝いすることになった。俗に言う雇われ幹部というやつだ。フフッ。
教授のためにおもしろいゲームを見つけ出すのが私の使命だ。
この記念すべき第1回にふさわしいゲーム／ それがこの「パックランド」だ／ 迷子になった妖精を「フェアリーの国」に送り届けるため、野越え山越え、獅子奮迅の活躍をするパックマン。彼のこの素晴らしい脚力を見よ。彼こそアスレチックゲームの王者だ／
私は世界征服を成功させるべく、いまこのパックマンのアスレチックパワーに大いに注目している。フフッ。

新作ゲーム発売カレンダー

発売時期	タイトル〈メーカー〉	価格／メディア
3月中旬	改造町人シュビビンマン〈NCS〉	5200円／Huカード
3月下旬	死霊戦線〈ビクター音楽産業〉	5500円／Huカード
3月下旬	わいわい麻雀〈ビデオシステム〉	価格未定／Huカード
3月下旬	ワンダーモモ〈ナムコ〉	未定／Huカード
3月下旬	がんばれ！ ゴルフボーイズ〈NCS〉	価格未定／Huカード
3月	コブラ〈ハドソン〉	価格未定／CD-ROM
3月	YAKSA神武伝承〈ビッグ・クラブ〉	6800円／Huカード
3月	天外魔境〈ハドソン〉	6800円／CD-ROM
4月	ワードナの森〈NECアベニュー〉	価格未定／Huカード
4月	サイバークロス〈フェイス〉	価格未定／Huカード
5月	デジタルチャンプ〈ナグザット〉	5500円／Huカード
未定	ダライアス〈NECアベニュー〉	価格未定／Huカード
未定	凄ノ王伝説〈ハドソン〉	価格未定／Huカード
未定	パワーゴルフ（仮題）〈ハドソン〉	価格未定／Huカード
未定	バイク（仮題）〈ハドソン〉	価格未定／Huカード
未定	ラビオ・レプス・スペシャル（仮題）〈ビデオシステム〉	価格未定／Huカード
未定	エナジー〈NCS〉	価格未定／Huカード

プロフェッサーMの PCエンジン目安箱

世界征服いよいよ本格化！

M／ワーハッハッハ！ いやあ、じつにめでたい。はがきの総数であのDr.グッチーめを上まわったようじゃ！
G／くく——っ！ まぐれじゃ！ きっとまぐれじゃあ。悪は滅びるのじゃ。
K／フフッ。力こそ正義であることがまだおわかりでないようですな……。
G／なんじゃ！ この新参者が——！
K／親愛なるM教授。静岡県の青山守くんが考案した新怪物「タラコーナ」をご覧ください！
M／おおっ！ すばらしいデザイン！
G／グロいだけじゃないか！
K／フッ。ではDr.これをご覧ください。
G／ドヘ～!? ワシがやられとる。
K／これぞ長崎県の川上俊則氏の考えてくれたM教授が主役のゲームです。
M／おおっ。素晴らしい。みごとなキック。これをワシは「M式半転きりもみマッハキック」と名づけよう。
G／ええい。勝手な名前をつけるなぁ。
M／ようし。食らえ！ グッチー！ M式半転きりもみマッハキ——ック！
R／ああっ！ 教授あぶない！
（ドグワッシャ——ン！）
G／ハハハ……バカめ。自爆しおった。
R／年寄りの冷や水ね。

M／あ、イタタ……。おのれグッチーはどこじゃあ。
R／もう、とっくの昔に逃げちゃったわよ。
M／うーむ。読者諸君！ 世界征服を助けるすごいメカや怪獣、怪人、じゃまなDr. グッチーをたたきのめす新必殺技を考えて送ってくれ！ さあ、みんなで「龍牙剣・ジョーズアタック！」。
H／ど～ん。ど～ん。教授しゅご～い。
R／やれやれ。それじゃ。プロジェクトPCエンジンに関する、意見、要望、イチャモン、なんでもいいから送ってね。
あて先は〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部 プロジェクトPCエンジンまでヨ！ よろしくネ！
M／それじゃ！ また来月！
H／ど～ん。ど～ん。

16&32bit 最新ハード情報

89年春のニューモード。期待のハードは、16ビット&32ビットマシンだ。新たな時代を感じつつ、富士通の32ビットマシンとシャープのX68000のニューモデルを速報で紹介。おっと、オジさん……いやビジネス向きの新機種もあるぞ。

街はキミを待っていた

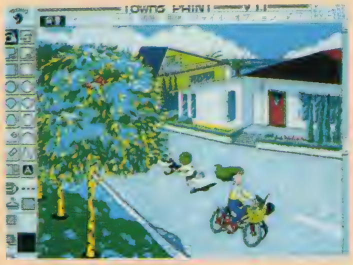
FM TOWNS

338,000円(モデル1)、398,000円(モデル2)

32ビットCPUとCD-ROMを搭載。高性能ながら、だれでも使える簡単操作のマルチメディアパソコン、それがFM-TOWNSだ。楽しさ満載で早くも街のウワサだね。

CPU	80386 (16MHz)
メインメモリー	2Mバイト (モデル2)
グラフィック	640×480ドット(1677万色中256色)、640×480ドット (4096色中16色2ページ)、320×240ドット (32768色2ページ)、360×240ドット (32768色2ページ)、640×400ドット (4096色中16色2ページ) スプライト 16×16ドット 最大1024個制御可 ハードウェアスクロール機能あり
音源	ステレオPCM音源8音+ステレオFM音源6音+CDオーディオ
記憶装置	CD-ROM、3.5UHD(1Mバイト)×2(モデル2)
入力装置	マウス、パッド、キーボード (オプション)
サイズ	横150×奥行き400×高さ328mm、11kg

640×480ドットのグラフィック画面。1677万色から256色選べる。



32ビット+CD-ROM=TOWNS

まず、スタイルに注目。縦型でグレイのボディーは、真ん中にCD-ROMドライブがあるせいか、パソコンというよりオーディオ機器っぽい形で、カッコイイ。写真だけだと、ちょっと大きめに見えるけれど、実際は奥行きがちょっと大きいかな、と思うくらいで、コンパクトにまとまっている。

そしてそのボディーの中には、32ビットCPU80386 (16MHz) を搭載。8ビットや16ビットCPUよりスピードが速いのはもちろんのこと、4ギガバイトのメモリーを直接アクセスできるほか、4テラバイトの仮想記憶機能やマルチタスク機能をもサポートする高性能のマイクロプロセッサー。そういった数字より、今まで高級ビジネスマシンにしか使われていなかったCPUを、パーソナルユースのパソコンに使ったところに、FMTOWNSの先進性があるんだ。

先進性は、それだけじゃない。もう1つが、CD-ROM、君たちが音楽用に使っているコンパクト・ディスクを記憶装置として使ったもので540Mバイトもの大容量が魅力、しかもTOWNSのCD-ROMは、ふつうの音楽用CDプレイヤーとしても使える。ソフトを実行しながらCDの音楽を聴く、といった優雅なこともできるわけ。ニューメディアならではの使い方が楽しめるんだ。

気になるAV機能も充実。オーディオ、つまりサウンド機能のほうは、FM音源6チャンネル (ステレオ) に加え、PCM音源も8チャンネル (これもステレオ) 装備。PCMは、実際の音をデジタル化して使うから、今までのFM音源では表現しきれなかったドラムスや人間の声、効果音といったものをリアルに表現できる。また、CDのデジタルオーディオも利用できるから、多彩なサウンドプレイが可能だ。

グラフィック機能は、640×480ドッ

トで1677万色中256色、あるいは320×240ドット32768色同時表示が可能。オプションのビデオカードを使えば、ビデオデジタイズやスーパーインポーズといったこともできる。また、今やアクションゲームには欠かせないスプライト機能ももちろん装備。1024個までのスプライトを同時に制御できるから、画面を動きまわるキャラがいくら出てきてもOK。

おまけにハードウェアスクロール機能もついていて、ゲーセンそのもののゲームも実現できちゃうのだ。

入力のメインは流行のマウス。ちょっとした文字の入力も含め、ほとんどの操作はこのマウスでできる。そのためか、キーボードがオプションになっているのが、おもしろい点。

そのキーボードは、JIS配列のほか、富士通独自の親指シフト配列のものも選べる。

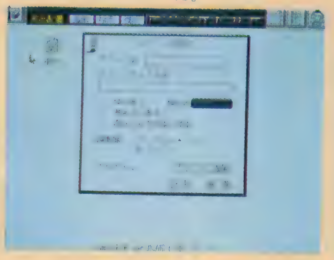
モデルは2機種。2M(メガ)バイトのメインメモリーと3.5インチ1Mバイトのディスクドライブを2台搭載したモデル2と、メモリー1Mバイト、ディスクドライブ1台のモデル1。値段が比較的低価格なのも魅力（モデル2 398,000円モデル1 338,000円）。

遊びから実用まで――フルラインナップのソフト

■TOWNS GEAR

TOWNSのシステムソフトについてくるマルチデータのクリエイティブツール。といっても、なんだかピンとこないかもしれないけれど、簡単に言うと、文字だけではなく、グラフィックや音

TOWNS GEAR、文字、絵、音楽をデータとして扱えるマルチツールだ。



楽、音声といったデータをまとめて扱えるデータベース。マッキントッシュの『HYPER CARD』ライクなソフト、と言うとわかる人もいるかもしれない。あるいは、国産だとNECのPC-88VA用『Pi』が、こういった種類のソフトだ。

あらかじめ、「スケジューラ」や、グラフィックを入れたり電話を自動的にかけられる「アドレス帳」、グラフィックを表示しながらCDのサウンドを楽しめる「ミュージックアルバム」といったアプリケーションがついてくる。そのほか、各データを連携させるだけで、自分だけのオリジナルソフトを作ることも可能。ちょっとしたアドベンチャーゲームなんかもできたりする。けっこう高度な利用法もあるんだけど、くわしいことは、来月以降ね。

■富士通ビジュアル通信（仮称）

TOWNS GEARと並ぶソフトの目玉が、マルチプレイヤー通信ゲーム『富士通ビジュアル通信（仮称）』。米ルーカスフィルム社との技術提携のもとに開発。同社のマルチプレイヤー通信ゲーム『HABITAT』のTOWNSバージョンだ。

このビジュアル通信では、ユーザーは自分の分身であるキャラクターを住まわせ、その世界の中でいろんなことが楽しめる。冒険したり、ほかのユーザーとおしゃべりしたり、と自分の思いどおりのことができるわけ。ビジュアル通信というだけあって、表示はもちろんグラフィック。通信を使った、いわばリアルタイム・マルチユーザー・RPGとも言えるんである。

なお、スタートは今年の秋の予定。

■市販ソフトもいろいろ

ゲームやツール、あるいはワープロなどのビジネスソフトなど、市販ソフトも続々と登場予定。しかもソフトの大半はCD-ROMで提供されるというから、その内容は、けっこう期待できちゃうね。

発売とほぼ同時に出る予定のソフトは、下表にまとめてみた。そのほか、5月以降にも国産RPG『ラスト・ハルマゲドン』、海外の秀作ソフト『GUNSHIP』、『ROCKET RANGER』、『Dungeon Master』などのソフトも移植される予定。また、『広辞苑』や『現代用語の基礎知識』といったデータベースも、CD-ROMで発売される。ニューメディア期待のソフトも出るのだ。

ゲーセン顔負けの迫力！『アフターバーナー※』。

ゲーム

タイトル	メーカー	ジャンル
アフター・バーナー	CSK	アクション
R-TYPE	ハドソン	アクション
CYBERCITY	日本テレネット	アクション
EVOLUTION	システムサコム	アクション
ソフトでハードな物語	システムサコム	アドベンチャー
インビテーション	データウエスト	アドベンチャー
スーパー大戦略	システムソフト	シミュレーション
森田将棋2	エニックス	思考
麻雀悟空	アスキー	思考
囲碁道場	富士通OA	思考
アメリカンサクセス	ウインキーソフト	マルチプレイ

ツール・言語

タイトル	メーカー	ジャンル
テラ・TOWNS	日本マイコン	ワープロ
Asuka(仮称)	アルゴ	データベース
CDword	三修社	電子辞書
Towns PAINT	富士通	CG
TOWNS Telop	ラムダシステム	テロッパー
G-EDIT TOWNS	データウエスト	CG
C-TRACE TOWNS	キャスト	CG・レイトレ
CRISS	CSK	CG
Towns SOUND	富士通	ミュージック
MUSIC PRO-TOWNS	ミュージカルプラン	ミュージック
芸達者	アビラック	ミュージック
Towns NET	富士通	通信
Together	ジェー・イー・エル	通信
F-BASIC 386	富士通	言語
Lucid ASM&DEBUGER	関西電機	開発システム

はみ出し情報：3月10日～12日まで、後楽園のビッグエッグで、富士通主催の「電脳遊園地」が開催される。FM-TOWNSのデモのほか、ナンノやのりピー、トロリンといったアイドルのコンサートも開かれるぞ。詳しくは、P154、または近くのFMプラザで

※「©SEGA 1987」「REPROGRAMMED GAME ©CRI1988」

グラリ。買うっきゃない
抜群のコストパフォーマンス

2機種4タイプ

X68000 EXPERT PRO

EXPERT　356,000円／466,000円（HD内蔵）
PRO　298,000円／408,000円（HD内蔵）

メインメモリー2MバイトのEXPERT（左上）と、横置きタイプのPRO。両モデルとも、ハードディスク内蔵と、そうでないモデルがある。色も、ブラックとグレーの2タイプ。したがって、全部で2機種4タイプ8モデルのバリエーション。

CPU	68000（10MHz）
メインメモリー	2Mバイト（EXPERTモデル） 1Mバイト（PROモデル）
グラフィック	768×512ドット、512×512ドット、512×256ドット、256×256ドット6万5536色表示　スプライト最大128個制御可能　ハードウェアスクロール機能あり
サウンド	FM音源8チャンネル（ステレオ）、ADPCM1チャンネル
記憶装置	5″HD（1Mバイト）×2、40Mバイトハードディスク（HDモデル）
サイズ	幅155×高さ383×奥行き270mm　9kg（EXPERT HD） 幅430×高さ128×奥行き340mm　12kg（PRO）

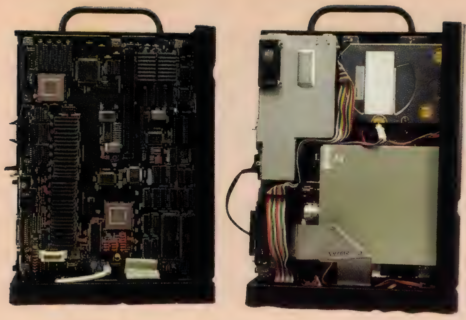
X68000も3年目を迎えて、いよいよユーザーが5万人を突破したそうだ。パワーアップし続けるX68000に、今春新しいファミリーが加わる。その名もEXPERT（エキスパート）とPRO（プロ）シリーズの2機種。どちらも同じような意味だけど、これまでのエースシリーズとの互換性をフルに保ちながら、その内容は着実に進化しているのだ。

ローコストのPROモデルと3Mバイトのメモリーが光るエキスパート

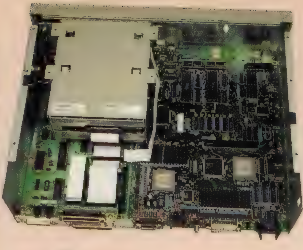
PROシリーズは、これまでのマンハッタンシェイプの常識を大胆に打ち破る横長になった。なんだか、PC-98のように平凡なスタイルだが、「こちらのほうがなじみやすい」というユーザーも出てきそう。ミニコンポの大きさに合わせてあるので、オーディオラックに納めてもピタリと決まる。EXPERTはこれまでどおり縦型のスタイル。両機種とも中身は基本的にはこれまでのX68000とまったく同じだが、例によって、基板やLSI関係を見直して新しく設計し直したという。そのために前のACEよりも中身はすっきりまとまっている。スペースが空いたぶんだけ、さらにおいしい可能性が出てきたってことなのだ。

PROのほうのスペックは、これまでのエースとほとんど変わらない。CPUもこれまでどおりモトローラのMC68000（10MHz）だし、メモリーもビデオとメイン合わせて2Mバイト持っている。6万5535色のグラフィックやADCPMのサウンドについてもまったく同じだ。ただし、横置きのメリットを生かして拡張スロットを4枚納められるようになっている。これが、いちばんの大きな特徴だ。今までは、拡張スロットが2つしかないので、たとえばMIDIボードと何かもう1枚差し込むと、それでもう手いっぱいだったが、PROシリーズではそんな悩みも解消しそう。また、本格的なシリンドリカル・ステップスカルプチャータイプのキーボードや、トラックボール兼用式をやめて、ちゃんとしたマウスを採用するなど、どちらかといえば、キッチリしているモデルって感じかな。価格のほうも、ついに30万以下になって、29万8000円というのも、うれしいね。

一方、EXPERTの特徴は、なんと言っても、メインメモリーを2Mバイトも積んでいること。グラフィック関係のメモリーを合わせると全部で3Mバイトものメモリーを持っているのだ。おそらくパソコンでは、最大のメモリー量だろう。NECでいえば、最新・最強のPC-98RLでも全部で2Mバイトのメモリーしか持っていないのだ。なにしろ、



初公開！ EXPERTの内部。さらにコンパクトになった。けっこうスキ間もあいてたりする。



PROの内部。基板は1枚に見えるけど、じつは2枚。

PROのキーボードとマウス。

EXPERTの内部をのぞいてみると、とにかくメモリーチップがよく目立つ。これで、『Z'sSTAFF-PRO68K』のように、メモリーをゼイタクなくらいたくさん使うソフトでも、余裕で動いてくれるわけだね。そのほか、拡張スロットは2つで、マウスとキーボードも今までのモデルと変わらない。それ以外の仕様は、PROと同じだ。

エキスパートとプロに共通するのは、あとから40Mバイトのハードディスクを内蔵できること。それでいて、オプションのハードディスクユニットが12万円だから、思い切った値段だ。あらかじめ内蔵した機種では、さらに安くて、差額が11万円になるからお買い得。ACEのHDタイプは、20Mバイトのハードディスクだったから、ちょうど2倍に増強されたことになるね。この容量だと、たとえばフルカラー（6万5536色）のグラフィックのデータなら、約80枚納められることになるのだ。

バージョンアップしたソフト。ニューメディア対応も

今回のパワーアップは、ハードより、むしろ基本ソフト『Human68K』の強化のほうが印象的。たとえば、近い将来には光磁気ディスクなどにも対応するために、『Human68K』を整備したようだ。

『Human68K』といえば、『MS-DOS』のソックリさん。『Human68K』のバージョン1.01は、『MS-DOS』でいえば、Ver2.1とVer3.1の間という、微妙なところに相当していた。ところが、『Human68K』のバージョン2.0は、『MS-DOS』の最新バージョンVer3.3＋αにまで成長したのだ。また、かな漢字変換ソフトも新しくなって、スピードアップしたのも見逃せない。具体的な特徴は、話が細かくなりすぎるので、詳しくは来月。楽しみにね。

なお、『Human68K』の新しいバージョンは、これまでのユーザーに対して、マニュアルとOS、辞書などがセットになったバージョンアップキットを1万円以下で売り出す予定。従来のX68000でもバッチリ動く。こういった配慮もうれしい。

48ドットプリンター機新発売！

ニューモデルに合わせて、プリンターの新機種も出る。48ドットのカラー熱転写プリンター。今までのプリンターは24ドットが標準だったから、印字は格段にキレイになった。また、グラフィックを印字させても、その違いはハッキリわかる。そのほか、金・銀のインクリボンなんていう、おちゃめなオプションも。値段は、9万9800円。3月10日発売だぞ。

特別インタビュー 鳥居部長大いに語る!!

ウチのユーザーさんはおかしいですな。変わってますね。『OS-9』が4000本も売れたんですよ。OSだけですよ。OSでどないするのですか。アプリケーションがまだ1つもないんですよ。「『OS-9』があれば1年間遊べるんですよ」ということは聞きますけど。

ホント、熱心なユーザーさんばかりです。

CPUは、これまでも32ビットなんです。たまたま外部バスは16ビットなんですが、演算は32ビットなんですね。ですから、本当はX68000は、32ビットマシンになるんです。2年前から、うちはパソコンを変えていたわけですね（笑）。

それで、わたしどもがエキスパートとプロの2タイプを発表したのは、もっといろんな人に使ってもらおうというねらいです。設計を新しくやり直しまして、さらにコンパクトにしました。ハードディスクが内蔵できるんですが、12万円ですから、ヨソの半額程度でしょう？ PROにはスロットが4つありますし、EXPERTにはメモリーが3Mあります。OSにも手を入れていっそう使いやすくなりました。将来的にネットワークや光磁気ディスクを考えていますが、あくまでも個人ユーザーを対象にしていますので、値段とタイミングがあります。おいおい発表していきますよ。

5時からおじサンのために4機種

"国民機"はこちらのエプソンとワシが本物のNEC

デスクトップ型の98および98互換機の場合、改良するとすればもうクロック周波数を上げるだけ。すっかり煮詰まってしまったぜ。ラップトップなら中身はデスクトップと変わりばえはしなくても、そのスタイルはこれから大いに変貌していくだろう。

快速エプソンの2機種

PC-286LSは同LEの上位機種でラップトップ機、PC-286VSはVEの上位機種でデスクトップ機という外見的な違いはあるものの、これら両機種の仕様はほとんど同じ。言わずと知れた98互換機だ。

2つの性能的な違いは、CPUのクロック周波数で、PC-286LSは12MHz（メガ）、PC-286VSは16MHz。スピードと拡張性に勝るPC-286VSとラップトップで8階調白液晶のPC-286LSになる。

ラップトップではキーボードが改良された。

カーソルキーがこれまでの横1列から、逆T字ファッションになったのは大きな進歩。また、フロッピーディスクドライブを前に2つ並べたので、ゴツい印象がする。

エプソンPC-286LS
PC-286LSST　478,000円
PC-286LSH2　613,000円
PC-286LSH4　703,000円

エプソンPC-286VS
PC-286VSST　388,000円
PC-286VSH2　513,000円
PC-286VSH4　603,000円

●PC-286LSの仕様

CPUインテル80C286（6／12MHz）、メインメモリー640Kバイト、NTN型8階調LCD。テキスト：ANK文字80×25／20、40×25／20、日本語40×25／20。3.5インチFDD 2台内蔵。ハードディスク内蔵可。カラーディスプレイを接続してグラフィック4096色中16色または8色、解像度600×200でカラー4画面／モノクロ16画面、解像度600×400でカラー2画面／モノクロ8画面可能。

●PC-286VSの仕様

CPUインテル80286（16／10／6MHz）、メインメモリー640Kバイト、グラフィック：4096色中16色または8色、解像度600×200でカラー4画面／モノクロ16画面、解像度600×400でカラー2画面／モノクロ8画面、テキスト表示：ANK文字80×25／20、40×25／20、日本語40×25／20。5インチFDD 2台内蔵。ハードディスク内蔵可。

充実一途の98シリーズ

今回発表されたのは、ラップトップタイプのPC-9801LV22と32ビット機のPC-98RLの2機種。PC-9801LV22は、8階調表示できる明るくて見やすいバックライト機能つきの白黒液晶ディスプレイが特徴。デスクトップタイプのPC-9800シリーズと互換性がある。前のLVを明るくリメイクしたものだ。重さは約6.5kgと軽め。

PC-98RLは、PC-98XL²の後継機。CPUは32ビットのインテル80386、クロック周波数は20MHzと強烈。解像度は、1120×750ドットのハイレゾリューションモードと640×400ドットのノーマルモードを切り替えられる。そのために、98シリーズ用に販売されている約7500種類のソフトが活用できる。日本語MS-OS／2などの新しいタイプの基本ソフトウェアが豊富なのも見逃せない。

NEC PC-9801LV22
378,000円

NEC PC-98RL
model 2　753,000円
model 4　970,000円

●PC-9801LV22の仕様

CPUV30（8／10MHz）、メインメモリー640Kバイト、バックライトつき白黒液晶、単色8階調表示テキスト：ANK文字80×25／20、40×25／20、日本語40×25／20。3.5インチFDD 2台内蔵。グラフィック：4096色中16色または8色、カラーディスプレイを接続して解像度600×200でカラー4画面／モノクロ16画面、解像度600×400でカラー2画面／モノクロ8画面可能。

●PC-98RLの仕様

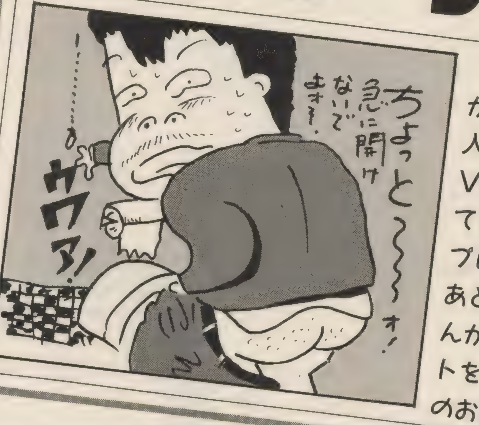
CPUインテル80386（20／16MHz）、V30（8MHz）。メインメモリー1.5Mバイト、テキスト：ANK文字80×25、24ドット漢字40×25。ハイレゾリューションモード：解像度1120×750ドット（VRAM上は1120×936ドット）で16階調濃淡表示1画面、モノクロ4画面。ノーマルモードはPC-9801LV22と同じ。5インチFDD 2台内蔵。ハードディスク内蔵可。

● 特集イベント速報!

P.150～P.153

5時からオジサンの
GOJIKARA OJISAN NO

ハイテク地獄耳



今年も卒業・入学・進級のシーズンがやって来た。オメデタイことがある人たちに買ってもらおうと思って、AV機器など新製品がドドーッと登場している。でも、あんまりまわりの人にプレゼントをおねだりなんかすると、あとでヒドイ目にあうぞ。オジサンなんか、バレンタインデーにチョコレートをもらいすぎたため、ホワイトデーのお返しで破産しそうだヨ。

最近元気なパソコンの話題

MSX用カラープリンター
HBP-F1C
¥49,800
ソニー㈱　TEL.03-446-2200

別売の『プリントショップII』(P.52参照)と組み合わせて楽しい7色カラー印字が可能になる。フォントとひらがな3種、カタカナ3種が使えて、24ドットでプリントする。JIS第2水準漢字が使えて、はがきにあて名印字のできるフォーマットも持っている。

熱転写式24ドットカラープリンター
印字速度：25字/秒（漢字）
文字種：和文3種（標準、ポエム、かしこ）
英文3種（標準、ポエム、デコ）
拡文字、斜体、太文字、縦倍、横倍、4倍角、半角、1/4角　JIS第2水準漢字ROM内蔵
用紙幅：はがき～B4幅
サイズ：380×70×210mm
重量：2.9kg

OA機能がいっぱい
PROSET30
¥498,000
㈱日立製作所　TEL.03-763-2411

文書を作ったり、図をかいたり、印刷したり、通信したり、通話したり、と、いろいろな仕事を1台でこなしてしまえる機械だ。ハードウェアとしては、CPU、ディスクドライブ、カラーディスプレイ、プリンター、マウスからなっていて、これに電話機とモデムがついた上位機種（59万3000円）がある。おまけに個人のデータ管理の住所録、メモ帳、時計、電卓機能などを持つアクセサリーソフトのほか、日本語ワープロの『一太郎』と、図形プロセッサーの『花子』などのソフトもついている。電源を入れると同時に表示されるメニュー画面のなかから必要な仕事を選んでいけるようになっていて、ファイルやディスクの扱い方も画面を見ながらマウスの操作で行える。導入したその日から仕事の道具として使えることを考えてあるわけだ。キーボードなどの入力装置を本体の中にしまっておける斬新なデザインを実現した。

いっきに4機種8モデル
新FMRシリーズ
富士通㈱　TEL.03-216-3211

FMR-70HX 2は、32ビットパソコンの上位機で、CPUは超高速の80386(20MHz)。75Mバイトハードディスク搭載のmodel75(109万円)と、40Mバイトハードディスク搭載のmodel40(89万円)がある。

FMR-70HX 1は、32ビットパソコンの普及機で、CPUは80386(16MHz)。内蔵ディスクには、40Mバイトタイプのmodel40(81万円)と、20Mバイトタイプのmodel20(73万円)がある。

FMR-60HX(58万5000円)／FX(43万5000円)は、これまで発売されていたFMR-60HD／FDの後継機。高速16ビットCPU80286(12MHz)を搭載したので、これまでの約1.2倍に性能を向上させた。HXは20Mバイトハードディスク内蔵で、HX／FXとも5インチFDD 2台を搭載。

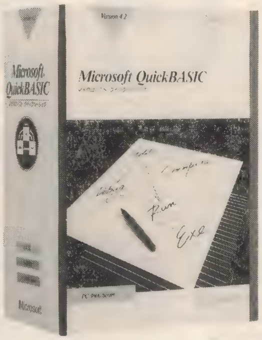
FMR-50HX(50万円)／FX(35万円)は、FMR-60HD／FDの後継機だ。

どっこいBASICは生きている!

Quick BASIC

¥20,000
マイクロソフト　TEL.03-221-7074

最近、プログラムを勉強しようなんていう人は、C言語というものから始めることが多くなった。「BASICはもういらない」なんていう話を聞いてちょっと寂しい思いをしている人も多いはず。実際、まだこっそり(!)BASICを使っている人もいるだろう。そんな人にとって、“耳寄り”の話がこの開発言語ソフトの登場だ。プログラムの編集、実行、デバッグ作業、機械語への変換をするコンパイラーといった機能をまとめた。商品名のとおり、これまでBASICでは遅いとされてきた実行速度が上がった。プログラムをこまかなまとまりで分けて開発できる構造化プログラミング機能を持っている。昨年12月21日に発売されたが、予想を上まわる人気で生産が追いつかず、品切れが続いたそうだ。



同時に『Quick C』(2万円)も発売した。1分間に1万行という非常に高速なコンパイル機能を持っている。こちらも人気になっているそうだ。

ウイルスを撃退!

VACCINATIVE PLUS

¥9,800
鶴崎海陸運輸㈱　TEL.03-351-7518

コンピュータ・ウイルスのニュースがだんだん人ごとではなくなってきた。このウイルスにかかったソフトが“発病”したとき、保存してあった大切なデータが壊されてしまうことになる。大変だ、というわけでそれを防ぐワクチンとなるソフトの登場だ。アメリカのベンチャー企業コンピュータ・インテグリティ社が作ったもので、日本でも発売となった。

MS-DOSなどのDOSベースにしたソフトのエクステンションに、.COMと、.EXEのつくほとんどのプログラムに使える。ワクチンソフトのメモリーは1Kバイトしか必要なく、プログラムのスピードが落ちることもない。使うアプリケーションソフトがすでにウイルスにかかっていないかどうかも検査できる。そして、ウイルスが入ってきたら、すぐに見つけ出して、警告を出してくれる。

連射パッドにサウンド機能

ジョイカードmkII

¥2,980
㈱ハドソン　TEL.03-260-4622

モノラル機能しかないファミコンがステレオなみのサウンドで楽しめるという連射パッドの登場だ。オーディオで有名なサンスイとの共同開発によるもの。コントローラーの+キーを動かして、ゲームの中のキャラクターを移動させるのに応じて音源も左右に動かせるので、ステレオのような音になってしまうというわけ。イヤホンもついているので、外部に音が漏れずにゲームが楽しめる。このイヤホンはパッドに接続できるようになっているため、テレビ画面からの距離も十分とれるので、目も疲れにくいというわけだ。

ハイタッチ! AV情報

手ごろな値段のCDプレイヤー

DP-3010

¥39,800
㈱ケンウッド　TEL.03-486-5520

年々安くなってくるCDプレイヤーのなかで、いちばん人気になっている4万円以下クラス。にもかかわらず左右独立D/Aコンバーターと、正確で低ノイズのアナログ変換を実現して、音のレベルは高い。録音するテープの時間を入力すると、テープのA面、B面にうまく収まるようにCDのトラックを自動的に並べかえる。

サイズ:440×103.5×250mm
重量:4.0kg

“安定走行”でいい音実現

KX-9010

¥75,800
㈱ケンウッド　TEL.03-486-5520

コンポファンに人気のある録音・再生・消去の3ヘッドを持つステレオカセットデッキ。カセットの振動を抑える工夫をこらしてあり、テープが安定して走るとともに、ノイズが少なくなっている。テープの張りを一定に保ち、ヘッドへいい状態で接するようにするクローズドループ・デュアルキャプスタン方式というものを使った。また、音を悪くする原因になるコンデンサーの使用を必要最小限にしたのできれいな音をつくることができるという。

サイズ:440×127×321mm
重量:6.7kg

30音色も内蔵しちゃった!

CD音源モジュール

¥29,800
カシオ計算機㈱　TEL.03-347-4830

MIDI機器につなげばリアルなピアノの音色を聴くことのできるCD音源だ。パーカッションなどのアコースティック・サウンドや、森の中や海辺・都会の騒音などの効果音と、全部で30の音色を持っている。20パターンのオートリズムも持っている。

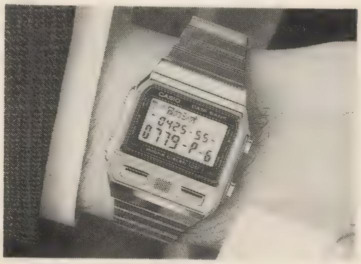
サイズ:322×236×60mm
重量:1.7kg

これは便利　手にのるOA

ワンタッチでリーン

フォーンダイアラー

DBA-900A¥15,000/DBA-100¥11,000
カシオ計算機㈱　TEL.03-347-4830



腕時計は時刻を見るだけでなく、いろいろな情報を扱うことのできる便利な小道具になってきた。この時計はまず最大100件の電話番号が覚えられる。1件について名前の部分は最大101文字、電話番号の部分は最大107桁まで記憶できるので、国際電話番号などもOKだ。また、向こう1年間分のスケジュールを、それぞれ月・日・時・分と最大101文字のメッセージで記憶することができ、セット時刻になるとメッセージとともに電子ブザーが20秒鳴って知らせる。

電話をかけるとき、かけたい人の電話番号を画面に呼び出すと同時に、プッシュ音を送り出してダイヤルするオートダイヤル機能も持っている。使う電話機の種類や周囲のようすに応じて音圧を3段階に変えることができる。

DBA-900Aは金属ベース、DBA-100は樹脂ベースの材料。

手書き情報をインプット

AIノートIN-3000

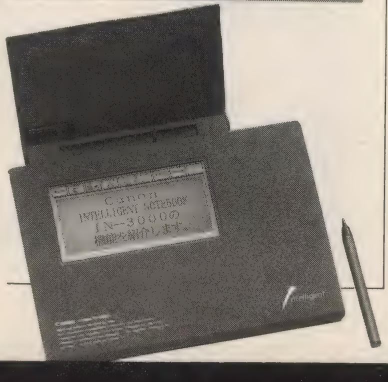
¥65,000
キヤノン　TEL.03-348-2121

液晶パネルに書くことで記憶できるという電子手帳。カタカナで書いた文字が、漢字やひらがなに変換、表示できるのだ。もちろんアルファベットや数字も入力可能。キーを押して入力する今までの電子手帳に比べると、はるかに使いやすく能率的だ。それでいてB5判サイズと、カバンにもスッポリ納まる大きさ。

びっくりするのは、数式を書き込むだけで計算が可能となっていること。複雑な数式から、ローンや積立などの計算までも基礎データを入力するだけでイッパツ。またスケジュールは3000件、名前、住所、電話番号、メモ欄などアドレス機能は1000件までの入力も可能となっているのだ。そのほかにも図形やイラストの作成、世界130都市の時刻表示、カレンダー機能とナニからナニまでめんどうみてくれるスグレものだ。

さらにデータ保存や機能追加のためのICカードと、ハンディープリンターが4月に追って発売される。

サイズ:253×194×19mm
重量:740g



パソコンそこのけ!

プロデュース1000

¥178,000
ソニー㈱　TEL.03-448-2200

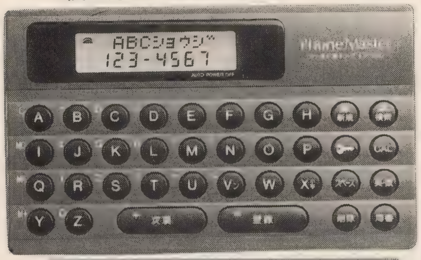
スライドオープンディスプレイという新開発の大型液晶ディスプレイを持っていて、45文字×20行まで表示する。これによりA4用紙なら行の全部を画面に表示してしまえる。なのに、プリンターは本体と分けることができるので、持ち運びはとてもコンパクト。このプリンターが、立てて置けば用紙を曲げずに印刷できたりする。はがき、テレホンカード、名刺、写真など厚さ1mmまでのいろいろな素材に印刷可能。

このワープロがエライところは、ワープロの部分だけではない。まず表計算ができるところ。最大512行×横128列までの表を作ることができる。そして、表計算で作ったデータから棒グラフや折れ線グラフ、円グラフなど8種類のグラフを作ったりしてしまえるし、これを文書の中の好きな部分に好きな大きさではめ込める。7カ国語に対応する欧文ワープロ機能や住所録機能もある。RS-232Cを持ち、通信ソフトも内蔵しているので、そのまま通信にも使える。というわけで、ほとんどパソコンと言ってもいいようなワープロになってしまった。

〈本体〉
辞書数:約15万語
ディスプレイ:720×400ドット
ディスク:2インチデータディスク
サイズ:348×71×228mm
重量:約2.9kg
〈プリンター〉
サイズ:348×75×120mm
重量:約1.8kg

電話のお友だち
DF-630 フォンマスター
¥6,500
セイコー電子工業㈱　TEL.03-684-5509

カナが使えて最大406人分の電話番号やデータが記憶できる電子電話帳。机の上に置いて使うタイプだ。登録した名前と電話番号は、入力した順番に関係なく自動的にカナは50音順、アルファベットはA～Z順に並べかえられる。名前を１文字だけ入力するだけで、パッと電話番号を検索できる。秘密にしておきたい番号は、暗証番号を作って守ることも可能。電話番号のほかにも、口座番号や会員番号、予約番号、時刻表などのメモに使えるので、おもしろい使い方もできるかもね。



サイズ：136×80×12.5mm
重量：110g

さらに小さく安く
コピージャック40SE
¥22,000
プラス㈱　TEL.03-942-3111

新しく密着型センサーを使ったことから、体積はこれまでの３分の２に、重さは４分の３になってしまった。赤色コピーが取れるようになり、アンダーラインなどもしっかり複写する。複写幅は新聞記事の１段分がちゃんと写せる40mm。コピー速度は約20mm／秒と速くなり、これによりコピー速度の変化による印刷ムラも大幅に改善される。

カードで学ぶ英会話
VOICE STATION
¥9,800
セイコー電子工業㈱　TEL.03-638-5229

IC音声を使った声の出る英会話練習機だ。英会話で実際によく使う基本的な表現がIC音声に入っているので、同じ文を何度も簡単に繰り返して聞くことができる。また、画面に出てくる番号を見ながら聞きたい文を検索キーですばやく探せる。ポケットに入るカードサイズでイヤホン専用なので、使う場所を選ばず、どこでも気軽に使える。
３機種あって、TR-210は、実際に海外に出かけたときに必要な基本表現388文例を持つ。TR-220は、ビジネスでの基本的な応答を中心に263文例。TR-230は、実際のパーティーなどで使う基本的な250文例が入っている。

サイズ：55×91×9.4mm
重量：52g

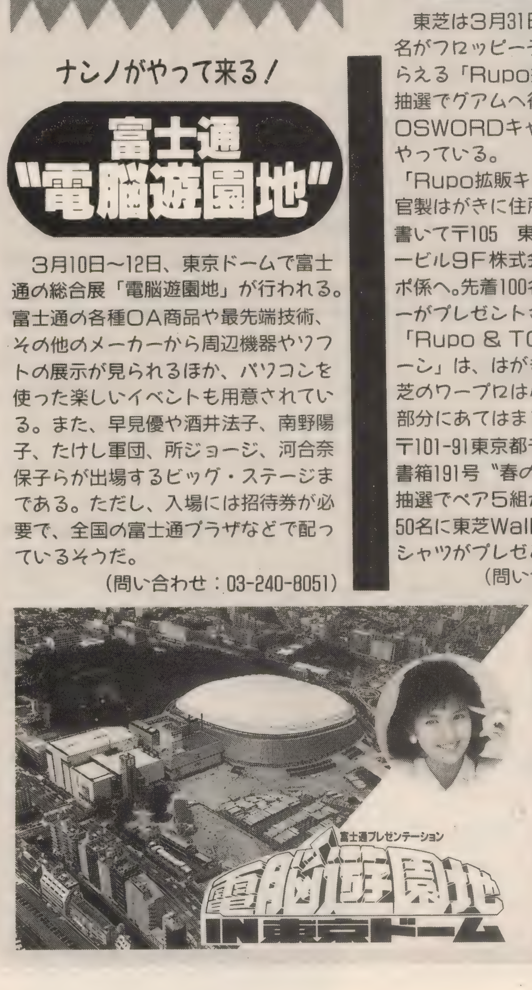
トクするお話

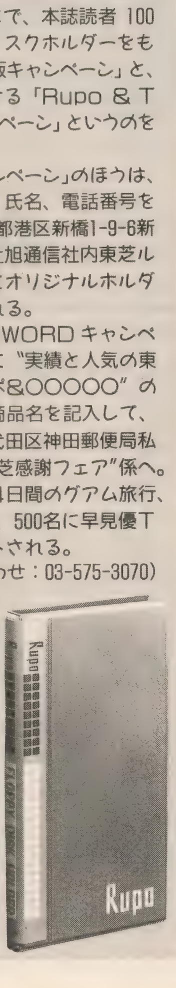
ナンノがやって来る！
富士通 "電脳遊園地"

3月10日～12日、東京ドームで富士通の総合展「電脳遊園地」が行われる。富士通の各種OA商品や最先端技術、その他のメーカーから周辺機器やソフトの展示が見られるほか、パソコンを使った楽しいイベントも用意されている。また、早見優や酒井法子、南野陽子、たけし軍団、所ジョージ、河合奈保子らが出場するビッグ・ステージまである。ただし、入場には招待券が必要で、全国の富士通プラザなどで配っているそうだ。
（問い合わせ：03-240-8051）

グアムに行けるかもね
春の東芝ワープロ感謝フェア

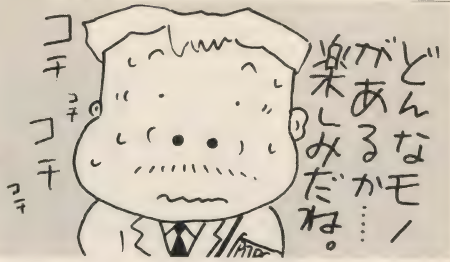
東芝は3月31日まで、本誌読者 100名がフロッピーディスクホルダーをもらえる「Rupo拡販キャンペーン」と、抽選でグアムへ行ける「Rupo & TOSWORDキャンペーン」というのをやっている。
「Rupo拡販キャンペーン」のほうは、官製はがきに住所、氏名、電話番号を書いて〒105　東京都港区新橋1-9-6新一ビル9F株式会社旭通信社内東芝ルポ係へ。先着100名にオリジナルホルダーがプレゼントされる。
「Rupo & TOSWORD キャンペーン」は、はがきに"実績と人気の東芝のワープロはルポ&OOOOO"の部分にあてはまる商品名を記入して、〒101-91東京都千代田区神田郵便局私書箱191号"春の東芝感謝フェア"係へ。抽選でペア5組が4日間のグアム旅行、50名に東芝Walky、500名に早見優Tシャツがプレゼントされる。
（問い合わせ：03-575-3070）





イベント速報!

2月5～7日、おもしろいイベントがあったゾ。「第27回インターナショナルギフトショー」。じつに800社もが参加していて、楽しいニューグッズがいっぱいだ。キミたちは何がほしいかな? オジサンはおんな……いや、キミたちとおんなじものがほしいのだ。アセるな、もう……。ショーの中から、ピックアップして紹介しよう。



キューキッズ

¥3,800
㈱電気堂 TEL.03-255-2851

サイコロのような形のスピーカー。L/R独立型だけど、1本のプラグに連結使用すると音がしっかりする。本体の下から出ているプラグをそのままヘッドホンステレオに差して聴くこともできるのだ。2組使用するとL/L・R/Rの連結も可能。スタンドは1200円。本体を積み重ねて使用できるスタンド(1200円)も近日発売予定。

よく撮れぞうくん2

¥1,000
コニカ㈱ TEL.03-349-5011

旅先で、街中で、カメラを持っていたら、と思うことがある。近くのフィルム販売店でこれを買って思い出づくりを楽しもう。

使い捨てカメラというと〝写ルンです〟がよく知られているが、こちらも元気いっぱい。かまぼこのようなフォルムはふつうのカメラにはないユニークさだ。

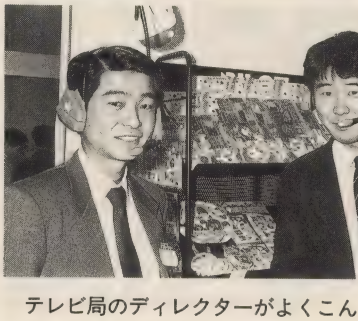
ASOBOY

¥3,980
パイロット万年筆㈱ TEL.03-553-7631

あこがれのヘッドホンステレオも、この安さならスグ買えてしまいそう。プレイ、早送り、ストップの3機能がついている。巻き戻し機能がないが、テープの面を替えて早送りする方法で巻き戻せばいいのだ。ボディーカラーはホワイト、ソフトパープル、ブルー、カーキ、ブラックの5色。気分によって違う色のを持ってるのもいいかも。

ウォーキー・トーキー

¥5,980
WINMORE



テレビ局のディレクターがよくこんなものをかぶっている。機能的には似たようなものかもしれないね。いわゆるトランシーバーなのだ。送受信の切り替えはいらず、見通しのよいところでは30mくらいまで交信可能。ガールフレンドに片方を贈ってみたいネ。

VOX

¥17,500
レック㈱　TEL.03-815-7511

ビデオカメラ、アマチュア無線、ほかには車のエンジンがかからないときなどなんでもかんでもと、パワフルなバッテリーだ。

取っ手つきで持ちやすくフットワークは抜群。

14V―4Ahという高出力・高容量だが、260×170×70㎜で2.5kgと、小型・軽量なのだ。ビデオカメラ(消費電力7W)の場合だと約6時間の連続撮影が可能となっている。

肩にかけてアウトドアにもうってつけ。

神だのみ

¥1,000
㈱コメディア　TEL.03-477-4408

だれもかれもが押しかける神社へ"合格祈願"に出かけたってあんまり効果は期待できない。そこで君だけの神社はいかが。組み立て式の貯金箱になっている。お祈りするたびにお賽銭(さいせん)をあげていると、願いがかなったとき、大金持ちになっているというシカケだ。

ダニッコバンバン ボカスカゴキちゃん

¥3,650
イワヤ㈱　TEL.03-889-6111

こいつが部屋にいたらさあたいへん。女の子なら悲鳴モンだぜ。ここもあそこも、でもどこにいるのかコンチクショー。そんなとき、しかたないからこの大きなダニをハンマーでたたこう。するとダニくんはあとずさりして逃げる。同じくゴキちゃんもいるぞ。最新ストレス解消グッズなのだ。たたくとギャッと泣く。

足あとサンダル

¥1,200
㈱ビートランド　TEL.03-694-7799

海岸の砂の上に、「バカ」、「アホ」の字や、サソリ、ワニの絵の足あとが残されていく。今年の夏は、ちょっとブームになるかもしれない。

シャワーヘッド

¥1,800〜2,300
㈱ビートランド　TEL.03-694-7799

朝シャン、モーニングシャワーが大流行。こんなアメリカ製のシャワーヘッドで、ジョワーっとやったらヤミツキになるかもね。左からクマ(1800円)、シュノーケル(1800円)、ゴリラ(1800円)、レディ(1800円)、スコール(2300円)、ハンドタイプ(2300円)。

バラエティマスク

¥1,200〜2,000
オガワゴム㈱　TEL.0486-41-4735

日本でもハロウィンを楽しむワカモノが増え、マスクが大人気。そして、なにかとパーティーをやっちゃうのがこのところのトレンド。昨年の暮れあたりには、パーティーグッズ店はもちろんのこと、小さなファンシーグッズ店にまでこのマスクがお目見えした。タモリやさんまなどの人気コメディアン、ドラキュラなど約30種がある。

5時からオジサンの
GOJIKARA OJISAN NO
ハイテク地獄耳

VIPティッシュカバー

¥2,950
㈱銀座キュート　TEL.03-877-910

世界のエライ人たちがこんなふうにモテアソばれてしまう。サッチャーもレーガンも情けない姿だ。もともと情けない日本の政治家は、あんまりリアルすぎて材料にならなかった？

バル・ウルトラマン製氷皿

¥980
㈱ビートランド　TEL.03-694-7799

水を入れて冷凍庫に入れれば、怪獣やウルトラマンの氷ができてしまう。あんまり氷ばかり作ってお母さんに怒られないように。

江口寿史ゲーム

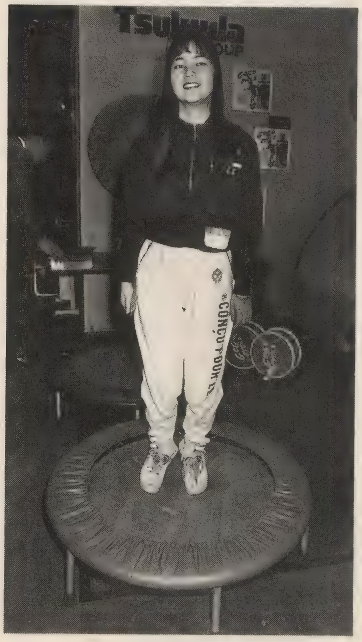
¥1,000~1,500
セントラルホビー㈱　TEL03-862-6231

どうしても目を向けてしまうセントラルホビー(株)のエッチ・ゲームの数々。

ヤングスポーツ トランポリン

¥9,800
㈱ツクダ　TEL.03-865-0471

１人で楽しめるトランポリン。バックテンの練習ができるかも。太めのお姉さんのダイエットにも効きそう。



クツっ子

¥600
㈱アミーワールド　TEL.03-461-5461

臭いおクツのにおい取り、なんていうと隠してしまいたくなるのがフツウ。ところが、ちょっと笑えてしまうデザインにすると、部屋の中にも平気で置けるし、臭いヤツにプレゼントしてもいい感じになる。トイレのにおい取り用「トイレッコ」(650円)もあるゾ。

バランスウォーカー

¥5,500
㈱コメディア　TEL.03-477-4408

あの竹馬が現代ふうにデザインされた。２本の棒がくっついて下に伸びるに従って広がっていく。横棒と組み合わされていて、２本棒分離型よりむずかしそう。でも、５～10分の練習で乗れる人もいるらしい。ガンバろうぜ！

のりピーグッズ

㈱ミドリ　TEL03-626-4021

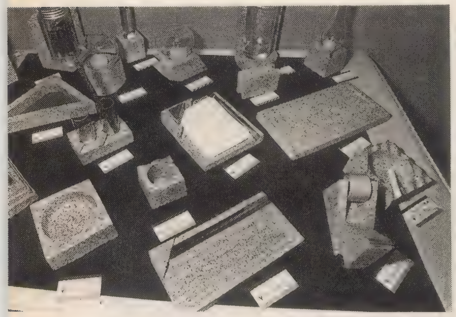
㈱ミドリなどからは、〝のりピーグッズ〟が登場。

JAC

¥1,200～

大同クラフト㈱　TEL.052-916-0666

コンクリートというユニークな材料を使い、思い切りのいいデザインで仕上げた文房具や小道具。ペントレー(2400円)、パーパースタンド（1200円)、テープカッター（2800円)、ペンスタンド（2200円）など。キミの部屋もちょっとは知的な感じになるかもね。

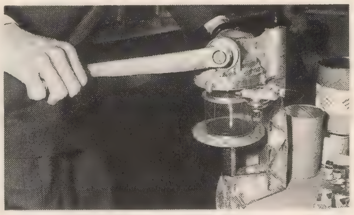


カン・シーラー

¥58,000

㈲ボイス　TEL.03-404-4461

プレゼントが缶詰に！　缶に封入したものを入れてハンドルをぐるぐる回す。プレゼントされた人は中から思いがけないものが出てきてびっくりするよ。思い出を詰めておくのもいいだろう。



オリジナル時計

オリエント時計㈱　TEL03-255-1451

オリエント時計では、オリジナルの時計を作ってもらえる。

ウッディブロック

¥3,000～

㈱サロン・ド・オルチュ　TEL.03-639-8858

動物や乗り物など約420種類の組み立て式ブロック。というよりも組み立ててから部屋の中に置くインテリア用ブロックだ。デスク、ベッド、タンスや飾り物など、いま部屋を見まわしてもすべてナマの木で作られているものはなかなかない。木目が楽しい。

Wood Carving Collection

¥1,500～

㈱茜屋産業　TEL.0463-61-7123

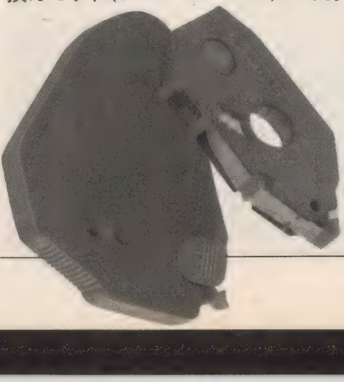
木彫りの魚、蝶、鳥に鮮やかなカラーを加えたインテリアグッズ。石の上にのる南国の彩魚「フィッシュシリーズ」はL（23cm）5000円、M（18cm）4000円、S（12cm）2800円、SS（９cm）1500円の４サイズがある。本物そっくりの色彩の「バタフライシリーズ」（20cm）は4800円。木の枝に気持ちよさそうにとまる「バードシリーズ」（10～16.5cm）は2500～5800円。どれも自然の感触が味わえる。

VOICE

¥1,300

ペリカン　TEL.03-449-4081

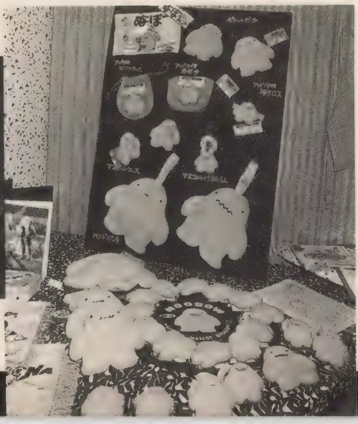
手を汚さずにはれる「のり」だ。のりがテープになっているというから摩訶(マカ)不思議。テープ状なので、ムラなくのりづけされ、情報のスクラップやデザインワーク、そのほかホビーにと、きれいに使える。テープがなくなったら、カセット式テープの交換可能。交換カセット（テープ9mm×13m）550円。



「ぬ～ぼ～」ぬいぐるみ

㈱エポック社　　TEL03-843-8811
サンスター文具㈱　TEL03-872-7101

エポック社やサンスターが、田代まさしのCMでおなじみ、「ぬ～ぼ～」のぬいぐるみを競作。



パソコン・ブック情報
いま売れている本 ベスト20

なぜか人気のマックの本 東京神田神保町・書泉グランデ5F調べ

年中行事の「コンピュータ図書フェア」（3月20日から5月10日まで）をひかえて、その準備に追われている書泉グランデ5F——。今年はとくに出版社のコーナーを充実させ、コンピュータ雑誌50点以上のバックナンバーを常備するなど、さまざまな計画を立てているという。

その5Fで、いま売れている本は下の表のとおりだが、上位の2冊はなんと、マッキントッシュ関係の本だ。

「マシンを持っている人は、そんなに多くないと思うんですが、マック関係の本はなぜか売れるんですよ」

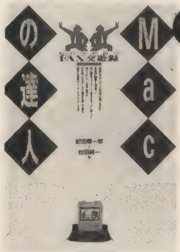
と、5Fの担当者——。「その理由は私たちにも、よくわかりません」とクビをかしげる。

が、その2冊を別格とすると、あとはやっぱり、MS-DOSとかMIFES、『一太郎』などの解説書。

「評判がいいソフトの解説書やハンドブックがよく売れる——という傾向が定着したみたいですね」

パソコンの一般的な解説書とか、入門書が読まれる時代は終わって、個別化・専門化の時代になったのだろう。それがパソコン界全体にとって、よい傾向なのかどうかは別として。

注目の3冊はこれだ！

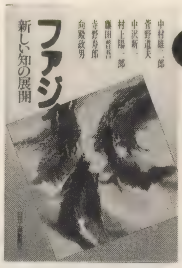


第2位

Macの達人

■紀田順一郎＋松田純一・著
■技術評論社
■1,200円

2人の著者の間では、この3年余にわたって、FAXによる手紙のやりとりを、盛んにやってきたという。本書は、その手紙をもとにまとめたものだが、「文字でした気軽なおしゃべり」という感じ。市販のワープロソフトの悪口やら、新しいマシンの情報交換など、おしゃべりのナカミは豊富だ。

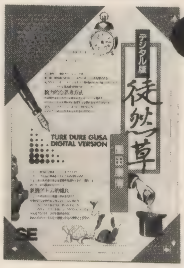


欄外

ファジィ・新しい知の展開

■中村雄二郎、中沢新一ほか著
■日刊工業新聞社
■1,400円

いま話題のファジィについて、人気の評論家やら哲学者が、ウンチクをかたむけると、どうなるか——。本書はその見本みたいな本である。中村雄二郎ら執筆者7人の顔ぶれはなかなかゴウカで、おもしろい意見も多いが、これを読むと、ファジィのことがよくわかる……とはかぎらない？



欄外

デジタル版徒然草

■園田康博著
■翔泳社
■1,500円

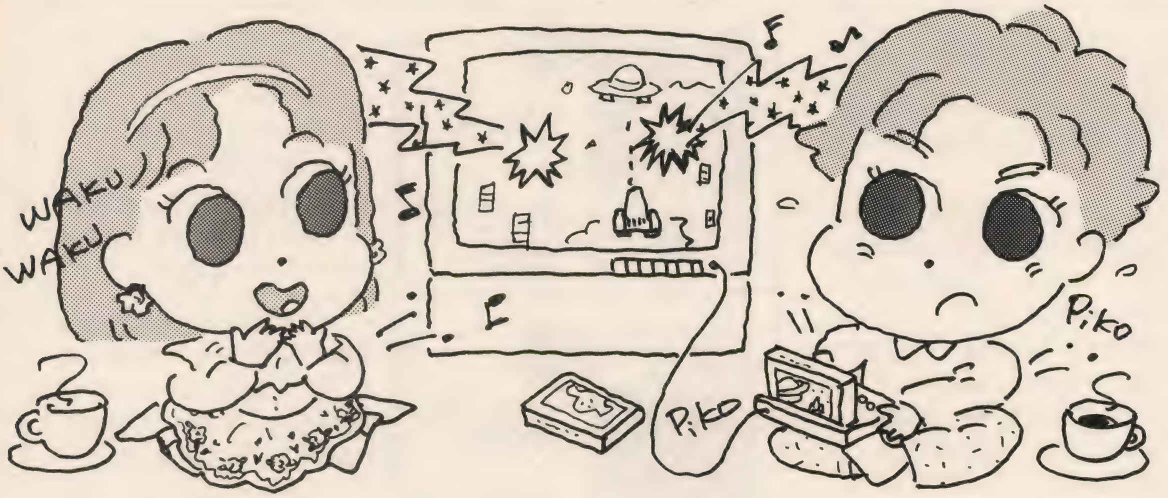
コンピュータのあれこれに関するエッセイ集だが、著者はピアノ、エレクトーンの教師をしたこともあり、空手道拳誠会師範でもあるという変わりダネ。それだけに「地価高騰を示唆する若者の風俗」とか、「わが便利機械グッズ集」などと、話題のはばが広く、バラエティーに富んでいる。

ベスト20ブックランキング

順位	書名	出版社
1	ハイパーリブ（1）	アスキー
2	Macの達人—飛田&松田のFAX交遊録	技術評論社
3	はじめてのロータス1-2-3R.2.1J	秀和システム
4	C++プログラミング	日本ソフトバンク
5	MIFESを256倍使うための本	アスキー
6	はじめて読むMASM	アスキー
7	MS-DOS Ver3.3 ハンドブック	ナツメ社
8	PI.EXEがよくわかる本	HBJ出版局
9	OS-9／68000	共立出版
10	Ver.5.1 Microsoft C 初級プログラミング入門上	日本ソフトバンク
11	ソフトウエア業界の内幕	エール出版社
12	はじめての一太郎	秀和システム
13	プログラム言語C++	トッパン
14	PC9800シリーズ テクニカルデータブック	アスキー
15	オブジェクト思考プログラミング	アスキー
16	困ったときのC言語活用100選	誠文堂新光社
17	GNU Emacsマニュアル	共立出版
18	いちばんやさしいLotus1-2-3 マクロ入門	ナツメ社
19	システム開発管理実践的チェックポイント	共立出版
20	PDS一流品図鑑	秀和システム

オリジナル・プログラム

'89 APRIL
SHELF(FM-7シリーズ)
SFEX(PC-8800シリーズ)



プログラム大募集中です! 年間最優秀大賞をねらおう!

年間最優秀大賞

賞金¥300,000

毎月掲載しているオリジナル・プログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞(10万円)を贈呈していますが、これとは別に"ベストプログラム・オブザイヤー"として、年間最優秀大賞を設けています。これは、優秀賞を受けた作品のなかで最もすぐれたものを年1回選び、最優秀大賞とするものです。賞金は30万円。1989年度の年間最優秀大賞は、1989年1月号~1989年12月号で優秀賞にかがやいた作品のなかから選出されます。あなたのすぐれたオリジナル・プログラムに優秀賞+年間最優秀大賞のダブルチャンス! これからもどしどしよい作品を編集部までお送りください。

ポプコム・オリジナル・プログラム募集要項

●**プログラムの内容**
ゲーム(ホビー)、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●**使用言語**
BASICおよびマシン語

●**応募資格**
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●**応募方法**
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
(1)タイトル、使用機種、使用言語
(2)ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
(3)プログラムの内容についてのくわしい説明(フローチャートなど)
(4)プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
(5)住所、氏名、年齢、電話番号

●**賞金**
年間最優秀大賞→30万円およびディスクサービスの印税(当社規程)。
優秀賞→10万円およびディスクサービスの印税(当社規程)。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料(5万円)を支払い、ディスクサービスの印税を支払います。

●**応募締め切り**
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●**応募先**
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナル・プログラム係」

通販のお知らせ

オリジナル・プログラムコーナー、通称「オリ・プロ'89」では、すべてディスク(テープ)サービスのみ、ということになっています。掲載されたプログラムをプレイしてみたいという人は、必要事項を記入のうえ、代金といっしょに「ポプコム編集部」まで申し込んでください。詳しくはP.292。

PC-88シリーズ(V1モード)

過激なバトルシミュレーション

作:角田与志夫

「銀河連合、特務課です。あなたを重犯罪法違反で逮捕します。あなたには、黙秘権があてはま…」

あなたが、重犯罪用PRISONである「デス・ホール」に入れられてから、1年がたった。

銀河連合は、創立30周年を迎え、人類は繁栄の極致に達していた。

そして、「デス・ホール」では、あるゲームが行われようとしている。自由と命をかけたゲームが……。

このゲームに勝つことができれば、自由を手にすることができる。はたして、君は自由の身になれるだろうか。

HOW TO PLAY

このゲームは、一対一のマシンどうしの戦いをシミュレートしたもので、プレイヤーの作ったマシンどうしで戦うモードと、1人用の勝ち抜きモード(SFEX)があるんだ。友達いっぱい集めて、騒ぎながらやるとおもしろいぜ。

それと、このゲームは自分が使用するマシンのデータをセーブするためのディスクが必要なので、フォーマットしたディスクを1枚用意してちょ。準備ができたら、プログラムの入っているディスクをドライブ1に、自分のデータをセーブするディスクをドライブ2に入れて、電源を入れれば、OK。

オートスタートになっているので、しばらくすると、メニューが表示される。メニューには、

1. EDIT YOUR MACHINE
2. CHANGE ARMS
3. GO TO BATTLE

の3種類があり、まず1で、自分のマシンを作ってから、3で戦って、2で改造して、また戦う、というのが大きな流れになっているんだ。

EDIT YOUR MACHINE

◉NAME

1を選ぶと、INPUT YOUR……と自分のマシンの名前を聞いてくるので、6文字以内でアルファベットの大文字と、数字を使って入力し、リターンキーを押してくれ。ちなみに、そのほかの文字は使用できないので、あしからず。

ボディーの表

名前	アーム	T:T	ジャンプ	特徴
JET	オプ	オプ	可能	スピードは速いが、アーム、T:Tがない。
BELT	標準	標準	不可能	搭載可能量が多く、丈夫だが、スピードが遅い。
LEG	標準	標準	可能	最も標準的で、最初はこれが無難であろう。
HOVER	オプ	標準	不可能	使いやすいが、アームを持っていないのが残念。

注　T:Tはターンテーブルの略。オプは、オプション。標準は標準装備。

オプションの表

名前	効果
SHIELD	剣に対して効果がある。
ARM	使える武器が増える。
T:T	相手をねらえる方向が増える。
E-POT	使用するエネルギーが増える。

◉BODY

名前が終わると次に、SELECT MAIN……と聞いてくるので、マシン本体をボディーの表の4種類のなかから1つ選ぶ。ボディーの特徴は、表に書いてあるのを参考にして選んでほしい。

◉PROTECT

エブリボディー、ガブリボディーを選んだら、次にSELECT……と聞いてくるので、2種類の装甲のなかから、1つを選ぶんだ。TITANIUMは、すべての武器に対して、ある程度効果が期待できる。CERAMICSは、炎、LASER系に対しては、抜群の耐久力を示す。が、ほかのものに対しては、あまり効果がない。ま、帯に短し、たすきに長しといったところ。BUT、勝敗はこの装甲にかかっていると言っても過言ではないだろう。よく考えて選ぼう。

◉PROTECTION LEVEL

装甲を選んだら次は、SELECT……と聞いてくるので、装甲の厚さを選ぼう。装甲の厚さは、1～6までで、大きいほど防御力があるんだ。

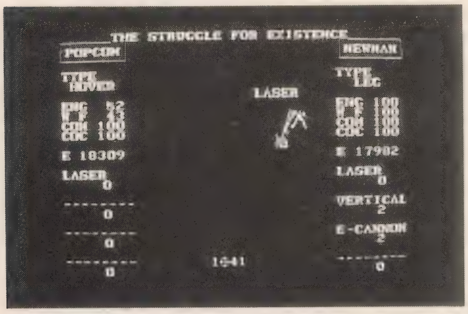
このときに、画面の下のほうに表示されている、ARM EQUIPMENT MAXIMUM（最大搭載可能量）を見ながらやってほしい。これは、Pという単位になっていて、装甲の厚さや、オプション、武器などが、すべてPという単位で表示されて、厚さを決めるときに表示されている数値から引かれていく。よく考えてやらないと、武器が1つだけになっちまうぜ。

◉OPTION

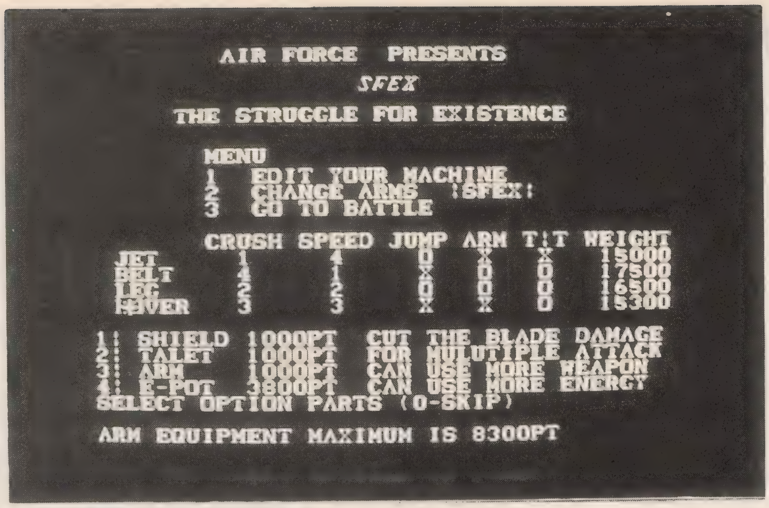
それが終わると次に、SELECT OPTION……と、オプションをどうするか聞いてくる。ここでは、オプションの表の4種類のなかから選ぶんだ。

◉WEAPON POWER UP

武器を選び終ったら、次に、YOU CAN



レーザー発射！



オプションを選べっ！

……と聞いてくるから、ここでは、4つの武器のなかから1つだけをパワーアップすることができるんだ。番号で選んでくれ。

◉HOW LONG

次に、HOW LONG……と聞いてくるから、敵と離れる距離を決定してくれ。ここでは、1～9までの数値を入力してくれ。武器の射程距離を考えながら。

◉MAIN ACTION

次に、SELECT MAIN……と出るので、ここでは戦闘での自分のマシンの位置を決めるんだ。1が敵の前を維持する。2が、敵の背後にまわる。3が、コンピュータに任せる。番号を入力してくれ。

◉YOU SHOT

次に、YOU SHOT IF……と聞いてくるから、敵のいる方向がターンテーブルのカバーする範囲外でも攻撃するか、しないかを決める。攻撃するかしないかは、0か1のどちらかを選んで、入力してくれ。もし、攻撃するときは、命中率、破壊力ともに、2/3になる。

◉SAVE

そして最後に、SET DATA……と表示されるから、ドライブ2にフォーマットされているディスクが入っていることを確かめてから、スペースキーを押してくれ。お疲れさま。

GO TO BATTLE

セーブが終わると、最初のエディットメニューに戻る。そこで3を押すと、バトルモードになる。

◉PLAYER vs

1を押すと、プレイヤー対プレイヤーのモードになり、エディットしたマシンどうしで戦うことができる。友達と、ワイワイ、ガヤガヤやってみてみー。はいてみてみー。

◉THE STRUGGLE

2を押すと、1人用の勝ち抜き戦の

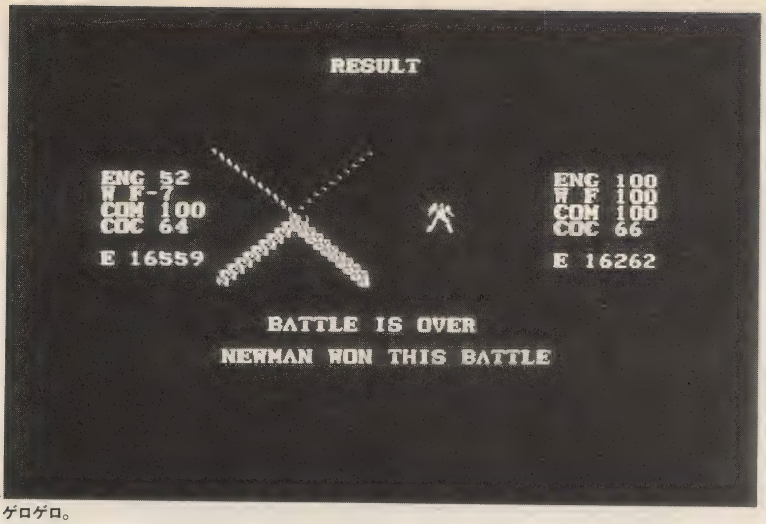
武器のパラメーターの表

パラメーター	意味	説明
WEIGHT	重量	最大搭載量を考えて選ぼう。
RAN	射程	数字の距離だけ攻撃できる。
CH	ターン数	次に撃つまでにかかるターン数。
SH	弾重量	弾の重量で、表示数かける65P。
HIT	命中率	武器の命中率。
DP	破壊力	武器の破壊力の相対値。
VE	方向	8方向中、何方向に撃てるか。

注　VEは、T：Tを持っていないと意味がない。

戦闘のデータ表

パラメーター	説明	注
TYPE	マシンのタイプ	耐久値になっていて、攻撃を受けると減っていき、0以下になると壊れる。
ENG	エンジン	
W F	ウイングか足	エネルギーの消費率は、自機のスピードや、ターンで使用した武器のCHなどによって決定される。
COC	コンピュータ	
E	残エネルギー	



ゲロゲロ。

モードになり、プレイヤーのマシンとデス・ホールを勝ち抜いてきたマシンとが戦うんだ。相手は、レベルが12まであり、そいつらに全部勝つと、感動のエンディングが君を待っている。

ここで、登録した名前を入力すると、バトルが始まるんだ。

ちなみに、3を押すと、エディットモードに戻るんだ。

BATTLE

◉画面の説明

A：プレイヤー1のデータ

B：プレイヤー2のデータ

①：プレイヤー1の攻撃武器

②：プレイヤー2の攻撃武器

③：プレイヤー1と2との距離

①か②が表示された場合は、そのプレイヤーが攻撃をしかけたことを表す。

◉勝敗

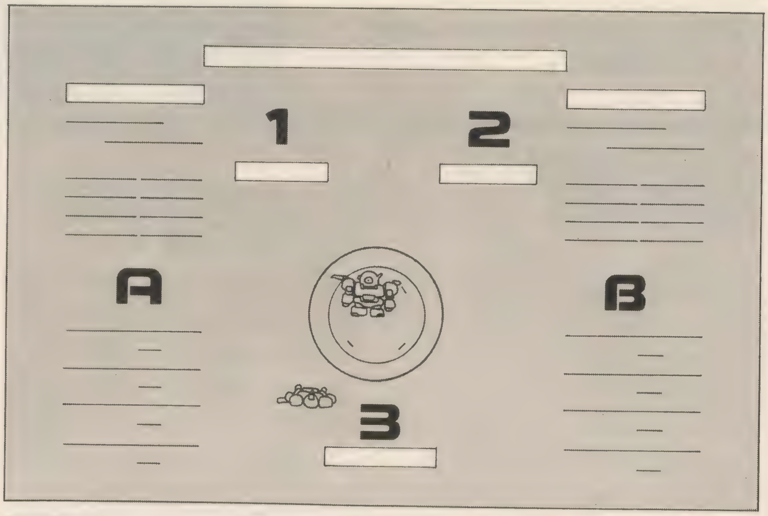
プレイヤーの4種類の耐久値のうち、1つでも0以下になったときに勝敗が決定。もし、両者が同時に条件を満たした場合は、ダブルノックアウトになる。

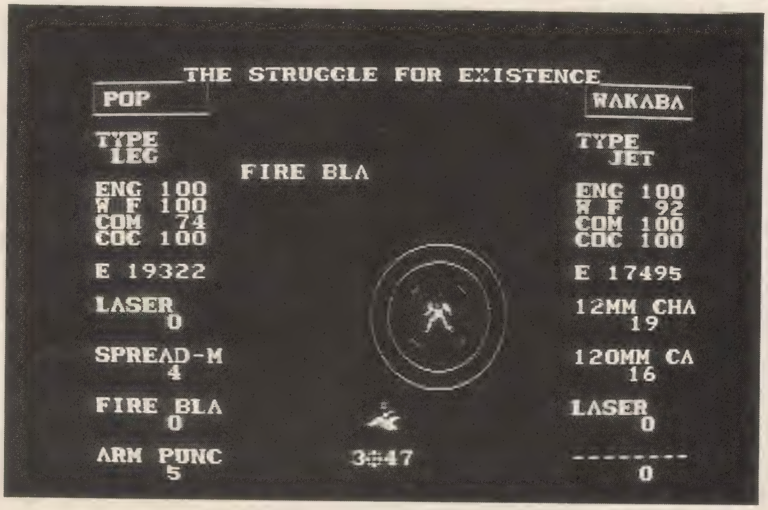
◉SFEX

SFEXで勝つと、WEIGHT BONUSがもらえる。これは、残耐久値および、残エネルギー量によって、決定される。

一度勝利するごとに、最大搭載量が増えていくので、より強い武装が可能になる。勝つと、RETURN TO……と聞いてくるので、0でメニューに戻り、1でまた戦う。

再武装の場合は、エディットモードで、CHANGE ARMSを選択して、最初にデータを作ったときのようにやってくれればOK。





FM-7シリーズ(要ディスクドライブ)

わかる人にはわかる。このおもしろさ。

SHALF

Programed by くまきち

今月２本目の作品も、１本目と同じく、ロボット対戦モノのSLGである。少々シンプルではあるが、キャラクターの動きがカワイイので、見ているだけで笑ってしまう。なんかヘンなゲームだぁ。おもしろいか、おもしろくないかは、君が決めてくれい。

ロボット対戦競技は米国でも流行

こんちゃースッ。カゼをひいてベンザAを早く飲んだら、早くも２度カゼをひいてしまった、１粒で２度苦しいオリ・プロ'89担当のたかはぴだぁ。

この『SHALF』というゲーム、少しミョーなゲームである。で、どんなゲームかというと、自分の育てたロボットを、コンピュータが作り出したロボットと戦わせて勝ち進み、王者をめざすのが目的というもの。

ここまではフツーなんだけど、実際に敵と戦うときはプレイヤーは、いっさい手出ししないで勝手に戦わせるだけである。つまり、このゲームのおもしろさは、自分のキャラクターを手塩にかけて育てるところにあるのだ。

どうも理工学に興味を持つ青年たちは、こういうものが大好きなようだ。

米国にある、エンジニアをめざすエリートが集まる大学でも、自作ロボットの対戦競技なんてものをやってるらしいし、この『SHALF』も、そういう競技のおもしろさを、ほんのちょっと味わえるゲームだ。

ゲームを始める前のおごそかな儀式

ゲームディスクはオートスタートになっているので、ディスクをドライブ１に入れてリセットすればOK。

タイトルが表示されたらスペースを押す。そして、まずプレイの下準備をしなければならないゾ。ここでは次の４つのコマンドが実行できる。

◉GAME START

おのおのの下準備ができたらこれを選ぶ。前回の続きをやるときは下準備はいらない。

◉CHECK SHALF STATUS

SHALFの性能状態を調べる。あまり意味のないコマンド。

◉MAKE SHALF

SHALFを作る。初めてやる人は、その前にMAKE「NEW DATA FILE」を実行しておかなければならない。

名前は英大文字のみで、７文字までに限る。SHALFは、一度に最高６体まで作ることができる。

作り終えたら、好きな位置にあるSHALFを選ぶ。ここで、前に作ってあった位置を選ぶと、前のSHALFのデータは当然消えてしまうので注意。

◉MAKE NEW DATA FILE

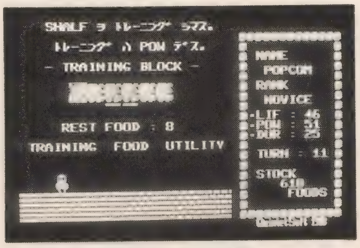
ディスクにSHALFのデータを記録するためのファイルを作成する。

初めてゲームをする人は、まずこれを実行すること。

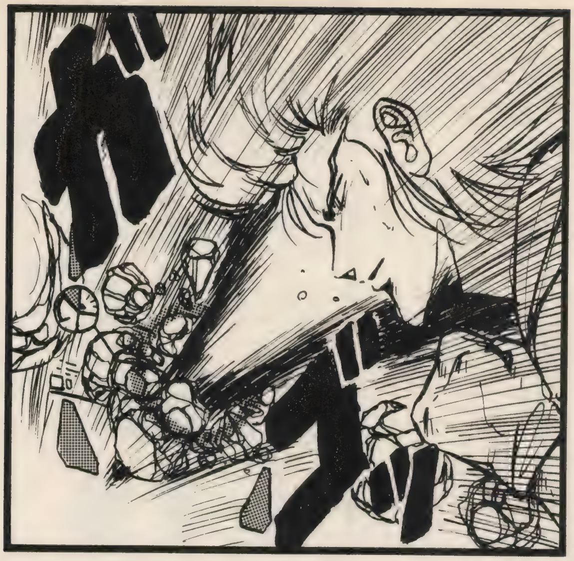
コマンドの選択およびカーソルの移動は２、４、６、８、のテンキーで行う。リターンキーで決定。ESCでキャンセル。これが基本だ。

わが息子をいかにして育てるか！

ちょっと特殊なゲームなので、説明が少々ややこしくなるかもしれないが勘弁してくれ。



POWとDURのUPにはテクが必要。



ゲームが始まると、コマンド選択モードになる。ここでは、次の5つのコマンドが選択できる。

◉EVENT

競技会に出場するときに選ぶ。EVENTに出場するには、SHALFのランクに応じたぶんだけ、食料を出場料としてとられるので注意。食料が足りなければ、当然それ以上のランクUPはできないゾ。

競技会で、敵に勝てばランクがUPし、LIFEが復活する。ランクが上がると、一度に食べられるFOODの量が増える。

◉SAVE、LOAD

SHALFのデータの保存または、読み出しを行う。EVENTに出場する前には、必ずSAVEをすることをおすすめする。

◉GAME END

ゲームを終えてBASICに戻る。

◉PASS

トレーニングを始めたいときは、このコマンドを選べばOK。

●SHALFの育て方

トレーニングに入る前に、SHALFに与えるFOODを作る。FOODの作り方によって、LIFE(生命力)、POW(腕力)、DUR(耐久力)の3つのパラメーターを、どのような配分でUPさせるかを決めるわけだ。数値の配分はTOTALの数値以内でよく検討して配分すること。スペースキーを押すと数値が上がる。決定はリターンキー。

FOODを与えたらトレーニングだ。POWとDURのトレーニングには、少々反射神経を必要とするゾ。

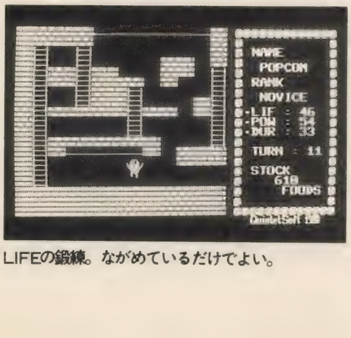
一列に並んだ色違いのブロックの下に、白いラインのついているブロックがいくつかある。このブロックを、左右に移動する照準と重なったときに、タイミングよくスペースキーを押して、ねらい撃つのだ。命中したぶんだけ、おのおののパラメーターがUPする。限られたFOODを、有効にしようとするためには、ミスを最小限にしなければならない。

LIFEのトレーニングは、ボーっとして見ているだけでよい。ホント、ヘンなゲームだなぁ。

競技会のルールはシンプルそのもの

さて、実際の競技会、EVENTのルールはどんなものかというと、交互に攻撃し合って、先に場外に出るか、LIFEがなくなったほうが負け。ここでもプレイヤーは見てるだけでよい。まさにシンプル・イズ・ベスト?

ランクは、最初がAMATEURで、NOVICE、EXPERT、MASTER、そしてKINGというぐあいに上がっていく。



LIFEの鍛練。ながめているだけでよい。

KINGめざしてがんばってくれ。

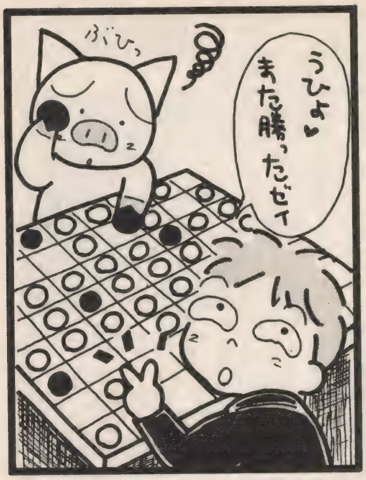
いまひとつだけれどラッキーな入選

この「SHALF」は、入選作品としては、少々もの足りないような気がするが、ラッキーなことに採用となった。

というのも、毎年、この時期は投稿が少なくなり、どうしても優秀作品がそろわない。したがって、ひと月に1本しか採用しなかったりするものだが、先月も1本しか掲載しなかったし、今月はなんとか2本紹介したいなぁ、ということで、採用になったわけだ。

この「SHALF」を最後までプレイして感じたことは、いちばん重要なはずの、キャラクターの育て方が単純で、奥の深さが感じられないこと。もっとパラメーターを増やしたり、武器や、SHALFの種族などを考慮するなど、いろいろな要素を絡み合わせなければ、試行錯誤によるゲームへの熱中はできない。この程度の内容では、5回もプレイすれば最後まで行ってしまうんじゃないかな。

市販ソフトのようにスゴさがなくてもいい。BASICだってかまわない。某Dr.みたいにプログラムが汚いとか長いとかも言わない。やはりいちばん大事なポイントは、熱中できるゲームかどうかということなのである。結局ね。



MEFIST（移植）

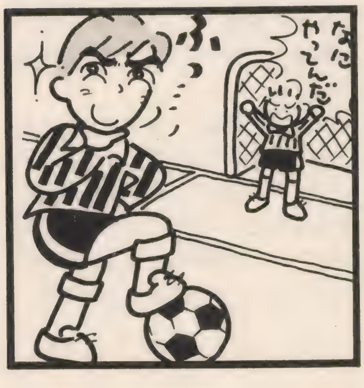
作者／峠　恒司

これはPC-98Vシリーズの作品で、3、4年前に掲載されたパソピア7のプログラムを自分で移植、改良したもの。PC-98Vシリーズでは、ちょっともの足りないような気がする。内容は、テーブルゲームのオセロを変形させたもの。オセロの駒（!?）に数字が書いてあって、挟まれた駒の数字を合計したものに対し挟んだ駒の数字を合計したものが、それ以上なければ裏返すことはできないようになっている。このシステムは変わりなく、そのほかにもいろいろと改良はしているが、まだまだ足りないだろう。たとえば、ある場所に置いたら数が減ったり、増えたりするように、飽きさせないようにいろいろと工夫してほしい。

HASAMI他

作者／榎本政夫

これはMSX、MSX_2の作品で、挟み将棋と、五目ならべ、サッカーの3作品を送ってきてくれた。どれもそこそこ遊べるんだが、これといって目立ったところがなかった。



挟み将棋は、盤の大きさと駒の数を変えてやることができるので、ある程度斬新な感じで遊べるが、コンピュータの考える時間が長すぎて、ゲームになっていない。

五目ならべも、コンピュータの考えている時間が、あまりに長いので待っているといらいらしてしまう。次の作品は、コンピュータが考えている時間を短くして、送ってきてほしい。

サッカーを見て、やはりMSX_2では、このてのゲームは無理であろうと思う。

RESAM NOGALOAD

作者／鹿島幸則

オリジナルプログラム選外作品発表

これはPC-98VFの作品で、RPGである。画面が替わるごとに、いちいちディスクに読みに行き、それもちょっと遅い。もう少し、マップのかき方について勉強してほしい。

PYRAMID BLOCK

作者／常盤幸夫

これはX1の作品で、パズルゲーム。キャラクターはかわいいし、けっこう遊べるが、動きがちょっと遅いし、飽きてしまう。もうちょっと全体に変化がほしかった。

死ぬのはおまえだ！

作者／中村茂樹

これはX1の作品で、食料争奪バトルロイヤルゲーム。今までになかったタイプであるが、技術面がもうちょっとといったところ。もっといろいろ作ってみて、がんばってほしい。最後の落ちは、なかなか笑ってしまった。

スタンダール

作者／渡辺　博

これはMSX_2の作品で、カードゲームであるらしいが、ロードしなかった。残念。

ARYA RYAN

作者／五十嵐良雄

前作の課題であった、「キーが残る」を改善してはいるが、RPGにはあまり向いていないような気がする。今までになかったアイデアを使ってがんばってほしい。

POPCOM C.G.GALLERY 1989 APRIL

CASSETTE LABELS

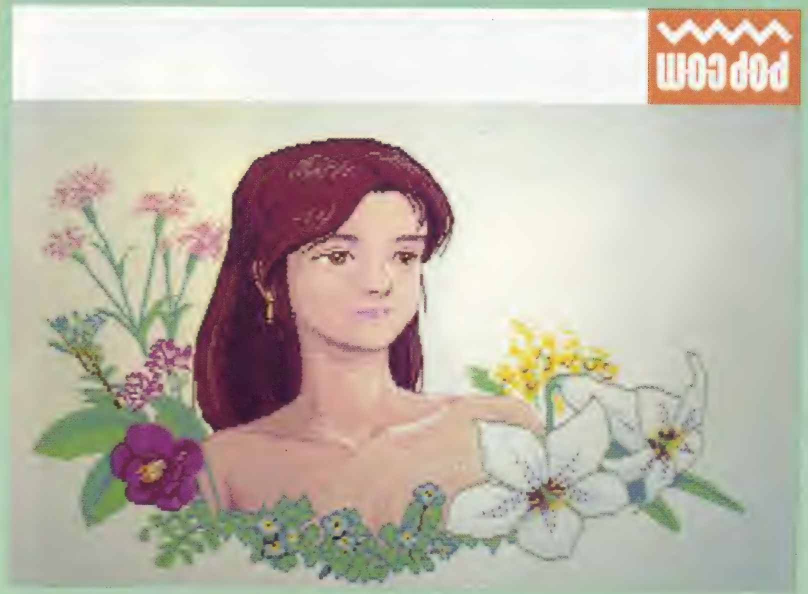
あなたのC.G.作品を、このページで発表します。

作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただかなければ掲載はできませんので、必ず参考にした資料名、原著作者名、発行元などを明記したものを同封してください。出典の不明なものは掲載できない場合もあります。

〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部CG係

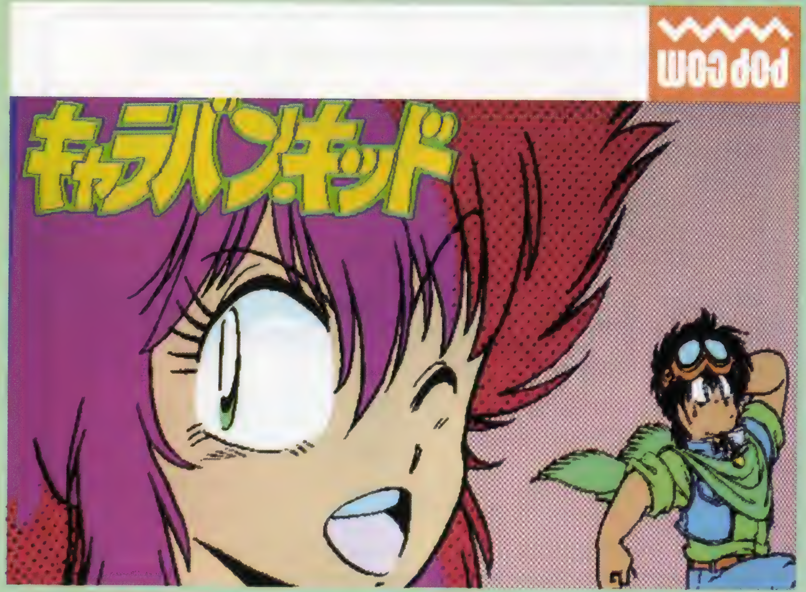
©真鍋譲治／小学館、高橋留美子／キティフィルム、東宝、カナメプロ、新谷かおる

PUNCH OUT// 山路 圭 ダ・ピンチ



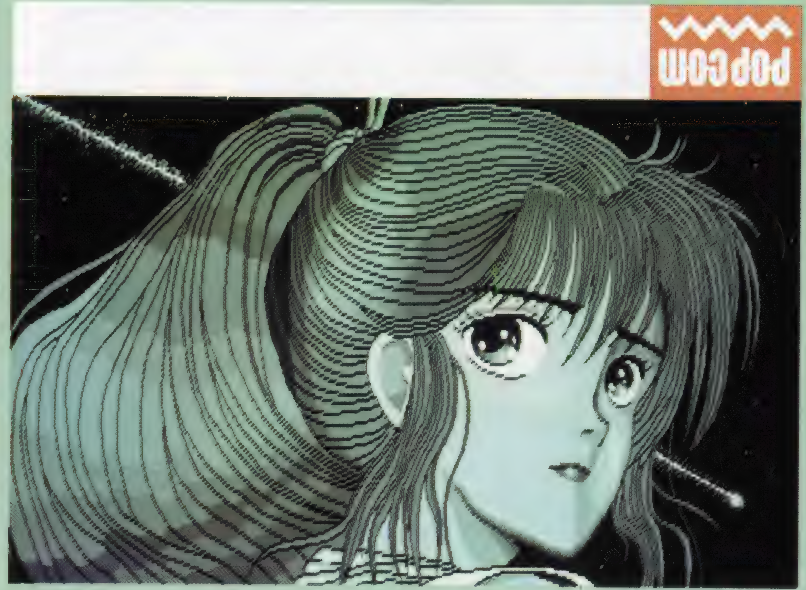
たんぴ きくぞう MSX

ラムちゃん 鳥居孝之 PC-9801VX2

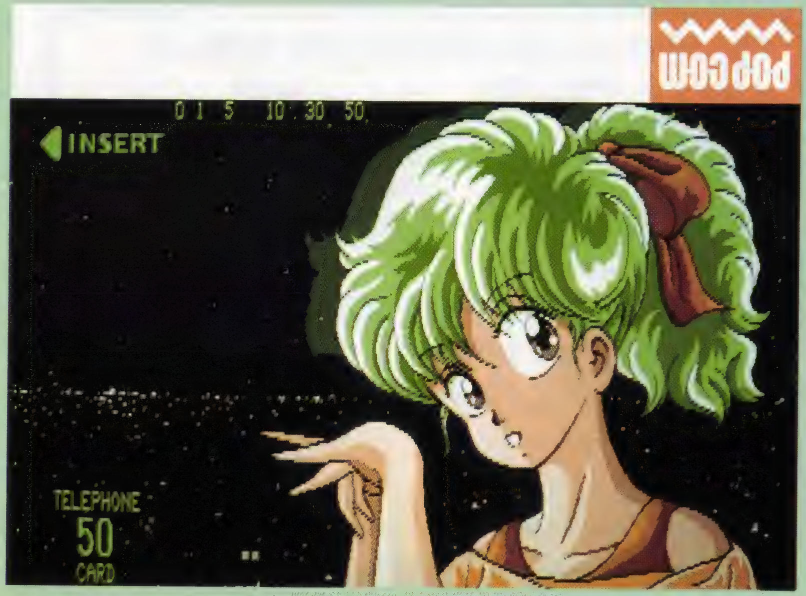


キャラバンキッド 望月靖夫 PC-9801

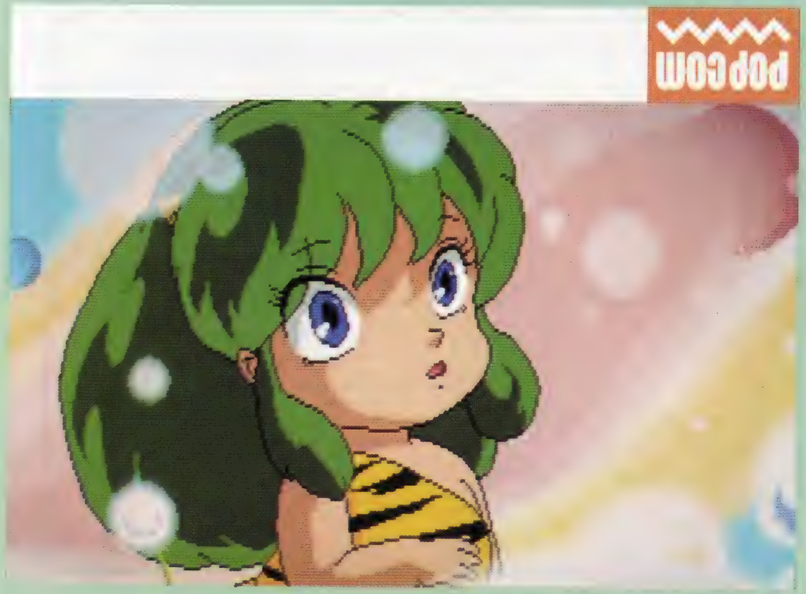
無題 DONCHAN MZ-2500



朝霧陽子 TAK'N PC-8801SR



オリジナルキャラクター・夜景 有馬典明 PC-8801SR



ラム 岩本昌樹 FM77AV2

エリア88 HSO PC-9801F2

CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。

スタート

1 これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

©小学館 ©新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ

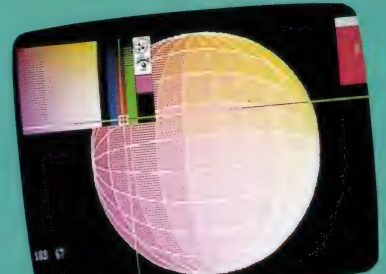
スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

PC-88シリーズ(5インチディスク)	6,800円
X1シリーズ(5インチディスク)	6,800円
FM-7/77AVシリーズ(3.5,5インチディスク)	6,800円
PC-9801(MS-DOS)(5インチ2HDディスク)	9,800円

2 最大729色。パレットで2色合成おてのもの。

微妙な色づかいで勝負したい。



ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

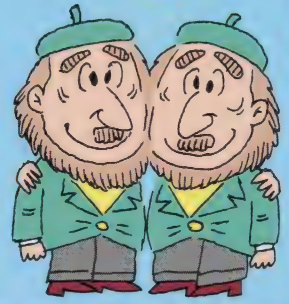
3 9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。

いろんな線を自由自在に使いたい。

ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

4 4つのコピー機能で傑作量産。

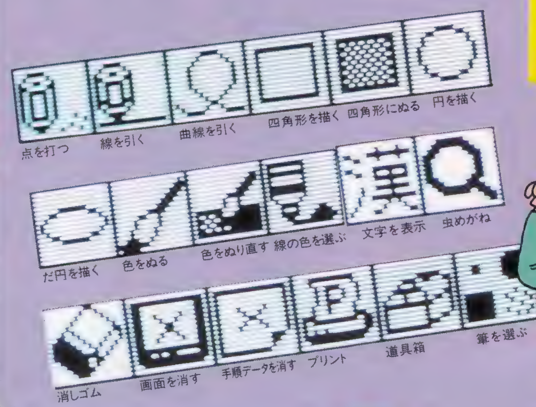
できのいい作品は何度も使って…。



普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

5 すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。

手に入れたその日から使いこなせる？



6 トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

手もちの入力装置、プリンタを使える？

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7 77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置，×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード，MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉 PC-PR201 201CL 201T PC-8023C/8024 PC-8821/8822 PC-PR101/101T PC-PR406 〈エプソン〉 JP-80 MP-80TypeⅣ 〈シャープ〉 IO-700/720	〈シャープ〉 IO-700/720 CZ-8PK/8PK2 8PD2/8PN1 CZ-8PC1 〈NEC〉 PC-PR201CL 〈エプソン〉 JP-80	〈富士通〉 FM-PR201 MB-27409 MB-27410 〈NEC〉 PC-PR201CL 〈エプソン〉 JP-80 〈シャープ〉 IO-700/720

ゴール

7 お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で！

ダ・ビンチが手に入るの？

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

㈱コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書 〒730 広島市西区観音本町2-8-22 TEL 082-294-0189
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエーアプリケーションズ 〒460 名古屋市中区栄3-32-22青木ビル6F TEL052-251-4881

通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、本誌P.147を御読みいただき、通販専用ハガキにてお申し込み下さい。

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。

●PC-88シリーズ用データ集
●X1, FM-7/77, PC-9801(MS-DOS)版でも読み取り表示ができます。
●お求めは通信販売か
ソフト自動販売機「武尊」で！

「ダ・ビンチ」データ集

うる星やつらシリーズ①②③
めぞん一刻シリーズ①～④

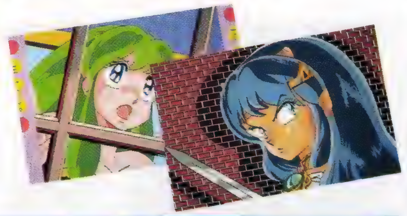
●PC-8800シリーズ〈5インチ2D版〉 2,500円
●FM-7/77シリーズ〈3.5インチ2D版〉 3,000円
(いずれも送料を含む。)

通信販売申込方法 申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください。

申込先 〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。

●PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。



ポプコム

ディスクCGコレクション1

PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
定価2,000円(送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書

1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV*(3.5インチディスク)
5. PC-9801(5インチ2HDディスク)
6. MSX2(3.5インチ2Dディスク)

■氏名

■ご住所

■TEL

■販売店名

●販売店様へ—この申込書に書店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

ソフトハウスより情報満載の直行便

SOFT HOUSE EXPRESS

ソフトハウスエクスプレス 4月

絶好調で飛ばしまくる「ソフトハウスエクスプレス」。「ソフトハウスができるまで」は今回で最終回となってしまったが、次号から何かが起こりそうな予感。E・JUNもがんばるから、「なんでもソフト探偵団」ともどもヨロシク！
それじゃあ、行ってみよっかぁ！

CONTENTS

■ソフトハウス通信
■トピックス
■プレス情報
■レコーディング・レポート
■連載：「ソフトハウスができるまで」最終回 by飯島健男

ソフトハウス通信

ソフトハウスのみなさん！　毎月、締め切りを迫って申し訳ありません。読者の期待にこたえるため、これからも頑張ってください。

ART DINK

皆様の熱いご要望により、『大海令』の追加シナリオの発売が決定いたしました。詳しくはダイレクトメールでご案内しています。登録はがきを出してないユーザーは今すぐポストへ！

アスキー

ファミコン版が中心のイベントなもんで恐縮なんですが、『ウィザードリィII』(じつはシナリオ#3)の発売を記念し、3月末から4月にかけてイベントをやります。
場所は東京、横浜、名古屋、あと大阪か神戸の4カ所です。詳しくは、これを書いている時点では未定なんで、ウィザードリィ倶楽部03-498-0090まで。

アルシスソフトウェア

ユーザーからの電話のなかで相変わらず多いのが、「『スタークルーザー』の音楽モードを教えてほしい」という質問です。今回はPC-88、PC-98について特別に公開します。立ち上げ時に、↵キーと5キーを押せばいいのです。
これで音楽モードへ入ります。
PC-98では、当然、音源ボードがないと音源は鳴りませんよ。

ウィンキーソフト

この3カ月の間に4種類のCPUのプログラムをアセンブラーで書いている。Z80、6809、6502、80386、さすがに頭の切り替えがむずかしい。油断していると、すぐに命令が入り混じる。どんな命令でも受け付けてくれるアセンブラーがほしい。

エニックス

好評発売中の『バーニングポイント』いかがでしょうか？　パーセプションミステリーと銘打つこのゲーム。吹き出し方式の会話のやり取り、それに呼応するようにキャラクターの表情も変わります。流れるBGMはアップテンポであなたを『バーニングポイント』の世界へ……。ご意見・ご感想をお待ちしております。

ハミングバードソフト

『ロードス島戦記』の発売日を首をなが〜くして心待ちにしている、X68ユーザーに詫びるがごとく、緊急発売される『TERAZZO』とはいったい何者か？　それはね、坊や、できるものなら何でもできるという、高機能のスプライトエディター『SPRITE PRO68K』のことなんだよ。もうじき会えるよ。

G.A.M.

うーん。どうしてウチのゲームには女の子のユーザーが少ないんだろう。「むずかしい」なんてカタいこと言わないで、一緒にハワイを占領しようよ。ひな祭りなんだから。

『太平洋の嵐DX』プレイして、アンケート送ってくださいね。

——最近仕事で外へ出られない開発スタッフのひとり言——

クリスタルソフト

何を隠そう、私はいま『クリムゾンII』をやっているのだ。昨日やっと船が手に入ったから、これで仲間は全員そろうはずだ。それにしてもマップが広くて、行かなきゃならんところがいっぱいある。うー、どこから攻めるか、迷うところだぜ。おっと、ひとりでのめりこんでしまった。10日には、みんなも遊べるからね。よろしく。

呉ソフトウェア工房

『シルバー・ゴースト』のゴチャキャラシステムを使ったゲームのアイデアがいろいろと出てきました。

同じシステムでいくつものゲームができるようにするのはむずかしいですが、一つ一つ作っていこうかと思っているしだいです。

なかなか楽しそうなのができると思いますよ。

ゲームアーツ

おかげさまで『ぎゅわんぶらあ自己中心派』MSX（ROM）版は完売しました。買ってくれた人、どうもありがとう！　通信販売を申し込む場合は、当社にTELして在庫を確認してからにしてください。現在『自己中心派２』のMSX₂版を移植・開発中です。ゴールデンウイークには発売できる予定なので、楽しみに待っててね。

光栄

光栄の移植最新情報をお届けします。３月には待望の『信長の野望・戦国群雄伝』がそして『水滸伝・天命の誓い』がPC-98版、X1 turbo版で続々と発売される予定です。またX68版『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』も発売となります。価格はすべて9800円。サウンドウェア（CD）つきは各１万2300円です。ご期待ください。

コスモス・コンピューター

なにかとうれしい季節がやって来ました。こんな時期こそ、お友達をワイワイ集めてパソコンゲームに花を咲かせるのが、ナイスですね！　そこでうってつけなのが、好評発売中のSLG『キング オブ マジック』と『麻雀武蔵』！　どちらもお友達がいれば、いつもと違う楽しさが爆発します！　もちろんご家族でもOK！　よろしくね♡

コナミ

こんにちは。３月は発売商品はちょっとひと休みなんですが、ここはひとつ『電脳将棋』（PC-98対応9800円）などじっくりやり込んでいただくということで、ぜひともあなたも名人になっていただきたいと思います。ところでコナミゲームコレクションは全部そろえましたか？　定番ですからね。

コムパック

センスのいいポプコム読者ならもう気づいてると思うけど、やっぱりいいゲームソフトというのは、女の子も含めて、みんなでいっしょに楽しめるものでなくちゃいけないと思うよ。そういう意味でX68版の『フルーツフィールド』は最高！　彼女に見せても、「おたく」なんて言われないはずだ！　堂々と誘おうよ。

工画堂スタジオ

『シュヴァルツシルト』、『時空の花嫁』の移植版がまもなく発売！　そう、この２本のソフトがいま最も注目されていてとってもナウイのだ。とくに『シュヴァルツ〜』88版、『時空〜』MSX₂版はユーザー諸君からたくさんの問い合わせをいただいている。今から発売が待ちどおしいね。さらに『原宿』の評判がスゴイ。

システムサコム

いよいよあの幻のソフトとまで言われた究極のアクションゲームMSX₂版『幽霊君』がドドーンと6800円で発売になるぜ！

このゲームは今までのおもしろさとちと違うから１週間徹夜まちがいなしだぜ。ほかにも88SR以降版『プロヴィデンスヴァルナ』とX68版『ソフトでハードな物語II』と出るからみんな買ってくれよな！

システムソフト

『大戦略III』の開発が順調に進んでいます。新システムの導入により、今までのシリーズとはイメージも一新。完成度の高い仕上がりは、きっと満足していただけると思います。ご期待ください。今月のおすすめ：『モンスターメーカー』（翔企画）は、ボード的なテーマをカードで表現した秀作です。軽くてバランスもいい。

シンキング・ラビット

シンキング・ラビットの新作をお待ちのみなさん！　ごめんなさい。『映画狂殺人事件』は、しっかり延期にしてしまいました。

どのくらいの延期かというと、あっとおどろく年末です。

４年前に作った『道化師殺人事件』が今でも売れ続けているように、アドベンチャーソフトの歴史に残る完璧なものにします。

スタークラフト

しばらくの間、会社のATARI STを借りて自宅に置き、『ダンジョンマスター』で遊んでいた。しかし、ああ、なんたることか！　1階をマッピングしただけで根性がなくなってしまった。確かによくできているゲームなのだが、どうしても続けられない。仕事でRPGを作っていると心から楽しめなくなってしまった。ガーン！

ソニー

わーい！　わーい！　あの『プリントショップII』がついにMSXでも登場です。これさえあれば、ポスターだろ～が、はがきだろ～が、便せんだろ～が簡単にできてしまうのですよ～ん。ホワイトデーにはグリーティングカードをぜひ、お試しあれ。

同時発売のカラープリンター（HBP-FIC）もヨロピクピク！

T&Eソフト

ごめんなさい！　『ハイドライド3-SV』、『サイオブレード98』の開発が遅れております。もうしばらくお待ちください！　また、先月お話しした幻の珍作ソフト『あーぱーみゃあどっく』は、松下電器さんから発売される『DISC-PAC』の中に収められることになりました。MSX_2対応で縦スクロール面もついたのだ。

デービーソフト

すっかりX68000の発売が遅れてしまいスミマセン！　そのぶん大好評の「顔面登録コンテスト」を3月31日（消印有効）まで延長しますので、まだ応募していない君！　急いで応募してください。変わった顔や面白い顔、カッコイイ顔の応募期待してます。話は変わってみんなが知りたがっているデービーの次の作品……お楽しみに！

日本コンピュータシステム

今月は『ライトニング・バッカス』PC-98版、X68版が発売される！（はず）　みんな買いましょう。X68版はNCS初のX68ソフトです！　記念キャンペーンもやりますので、そちらも楽しみにしてください。

さらに……、今夏に向けて大作が進行中。フッフッフッフッ……ハーッハッハッハッ！！！

日本テレネット

いよいよ『デス・ブリンガー』X68K版が発売となります。さらにビッグなプレゼントとして、富士通32ビット機FM-TOWNS用ソフト『サイバーシティ』と、テレネット製品の全BGMを収録した『TELENET MUSIC BOX』、テレネットの面白情報満載のビデオマガジン『ヴァリスCLUB』も今月発売です。

日本ファルコム

「今度の新作は、シューティングの快感、話の中に入り込んでしまう陶酔感が味わえるはずよ」

女はいたずらっぽくほほえんだ。「3月23日になればわかることよ。3月23日に店へ駆け込むか、今からファルコムに品を頼んでおくかすることね。じゃ……合い言葉を教えてあげる。忘れちゃだめよ、『スター・トレーダー』って」

ビクター音楽産業

ビデオで人気の『バブルガムクライシス』が、3月末にゲームとしてパソコンにも登場することになった。4人の可愛い女の子『ナイトセイバーズ』が、正義と平和を守るために未来都市で活躍するのだ。オリジナル・アニメに迫る興奮のサバイバー・アクションと奥深いストーリーの『バブルガムクライシス』に期待してほしい。

B.P.S.

やったぞ！　とうとう開催されることになった、スーパーイベント〝テトリスゲーム大会〟4月16日日曜、秋葉原のラジオ会館8階ホールで、8機種のパソコンやファミコンを全部で20台設置し、1人5分でハイスコアを競い合うのだ！　各機種2人ずつ（18人）に素晴らしい賞品を用意します。みんな集まれー！

HOT-B

どーもどーもホット・ビィです。さて、コミカルホラーアクションゲームの決定版、『モンモン モンスター』の発売が近いよん。MSX_2のROMで4月発売予定。ちょっぴり不気味で愛らしい敵キャラを怒りの鉄拳でビシバシ倒す。こりゃ、アメリカンコミックのヒーローみたいってか？　とにかく、待っててくださいね。

ポニーキャニオン

3月は、MSX_2版の『マラヤの秘宝』と『熱血柔道』が発売されます。担当は、気合いが入りすぎて、山下選手みたいな顔になってしまいました。今後も魅力あるゲームをお届けいたしますので、みなさんよろしく。『孔雀王』は、「はじょうづち」がポイントです。

ボーステック

3月10日に発売になる『クレアスター』は、ボーステック初のオリジナルロールプレイングゲームです。98版のみの発売ですので、その他の機種の方ゴメンナサイ。5″2DD版は5枚組の大作です。

98版『ザ・キングオブシカゴ』は3月下旬になります。X68『ホテルウォーズ』は3月17日発売です。

マイクロキャビン

なんにつけても基本が大切です。もうすぐマイクロキャビンより発売されるRPGは基本がしっかりしています。これが本当のRPGの始まりだ！　今までなんだか不自然だったキャラクターの動き、大きさなどがとってもふつうの気持ちよさ。頂点は始点だったのです！RPG『サーク』！　どうぞご期待ください。『マイケル』もよろしくね！

マイクロネット

初めまして、いつも会社内でかまわれております、わたくしパプコバと申します。

年末には『極道陣取り』、『たんば』が出そろい、今はホッとひと息して新しいゲームを考慮中です。「夏ごろに何が発売されるか？」ご期待ください。

平成元年、新企画考慮中にて。

SPS

X68000版パックマニアの開発もいよいよ大詰め。昔懐かしパックマンがつくとかつかないとかいろいろとうわさされているようですが、はたして真相はいかなるものか？　やっぱり、買ってPlayしてみてからのお楽しみということにしておきましょう……。

リバーヒルソフト

『J.B.#3～D.C.コネクション』は、PC-98シリーズをスタートに好調開発中です。今回は、美しいビジュアルとともに、事件捜査にかかわるかずかずの情報が収められているJ.B.デジタルインデックス・ディスクが加わり、捜査を充実させます。3月下旬店頭発売予定です。乞うご期待！　なお、J.B.クラブでは新会員を募集中です。

ブロダーバンドジャパン

『ディアブロ』MSX_2版は、もう遊んでくれたかな？　『プリントショップII』で、カノジョにあげるプレゼントにつけるグリーティングカードを作ったりしてくれるかな？　さて、新作ゲーム情報を1つ。スーパーリアル・ラジコン・ヒコーキ感覚ゲーム、『ウイングス・オブ・フューリィ』X68版を開発中だ。乞うご期待。

クエイザーソフト

みなさん、こんにちは。今回はみなさんに悲しいお知らせがあります。現在、当社より発売されている『どろろ』の原作者である、手塚治虫先生が2月9日にお亡くなりになりました。

ここに、哀悼の意を表すとともに、謹んでご冥福をお祈りします。

ブレイングレイ

こんにちは。みなさんに、いいことを教えてあげましょう。それはね、指先と指先をくっつけてじっと見てると、真ん中にソーセージができるんだよん！　ほら見てごらん。でもこれは現実のものじゃあないから、食べることはできないんだよ！　くだらねーなと言われて泣いちゃう。とゆうところで、さよなら三角また来て四角。

バショウ・ハウス

おこんにちは、のバショウ・ハウスである。今年は、バショウ・ハウスにとっては大事な年！　『エメラルド・ドラゴン』に命をかけているのだっ！　ついでに阪神タイガースの健闘も期待したいが。新たに強力なデザイナーも加入！着々と完成に近づいている、と言っておこう！　まっ、産みの苦しみは、いつでもあるけどね。

ザイン・ソフト

X68版『トリトーンファイナル』のご感想は？　今回の新ソフトからアンケートはがきを返送してくれた方にはオリジナルメンバーズカードを発行する！　今後HOTなニュースやお得な情報をいちはやくあなただけにお届けするのだ！はがきを返送していない方、今すぐポストへ！　まだ購入されてない方はもちろんショップだよ！

ビッツー

もうすぐ春ですね、BIT^2です。『クインプル』の〝ウル技〟は、マスターしましたか？　ユーザーの諸君から〝ムズカシイ〟との反響が多いようですが、操作をよくマスターし（2段ジャンプなど）、敏速な行動と頭脳プレイを！

『首斬り館』の発売も押し迫っている状態ですが、新作も煮詰まりかかっているので乞うご期待！

アーテック

『ダークレイス』、いま一生懸命作ってます。もう少ししたら、どんなゲームかお知らせできると思います。

もうすぐ新学期、ひとつ大人になってゲームプレイ。ひと味ちがうアーテックのゲームをよろしくね！

ツァイト

『Z'sワードJG』と『Z'sスタッフPRO68K』のVer2.0が近日発売。ウインドーのデザインを一新、より高い操作性を実現しています。さらに、待望のアウトラインフォントを搭載し、高品質な文字表現が可能になりました。

68ユーザーに速報、あの『ねじ式』のX68用の開発が始まりました。詳しくはまたこのコーナーで。

トピックス

フッフッフッ。今月号もかなりの読みごたえがある「トピックス」。当然、プレゼントも用意してあるのだ。

ミュージック

radish

僕たちはコンピュータ・ミュージックで気持ちを書く

去る２月25日にポリスターレコードより、デビューアルバム『少年記』とデビューシングル『100,000,000℃のめまい』がリリースされたradish（ラディッシュ）。

メンバーは、みずから作曲・編曲し、シンセサイザーやサンプラーといったMIDI楽器を使って音をつくり、演奏までやってしまう〝コンピュータ・ミュージック〟のテクノ少年、吉村龍太。そして、ドラムをたたき、現在、踊りにも熱を入れている、ロック大好き少年、遠藤友貴の２人。

ともに昭和48年11月生まれの16歳で、デジタル世代（なんなんでしょうか）の生んだ初のアーチストと言える中学生なんだな。

現在、シンセサイザーやサンプラーなどを使ってのコンピュータ・ミュージックで音楽を楽しむ少年少女たちが、500万人いると言われているらしい(ホ、ホントかね？)。radishの登場によって、こういった若き音楽家たちが多数輩出して、コンピュータなどを駆使した新しい音楽文化の成長期が到来……なんてことになるのでしょうか。

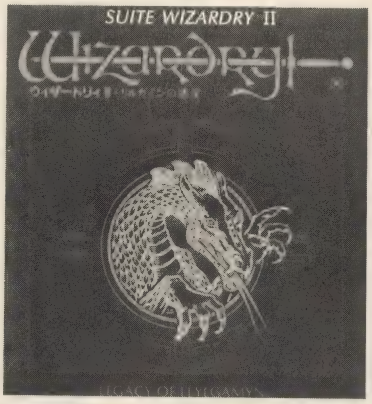
WIZARDRYII ～LEGACY OF LLYLGAMYN～

《組曲 ウィザードリィII～リルガミンの遺産～》

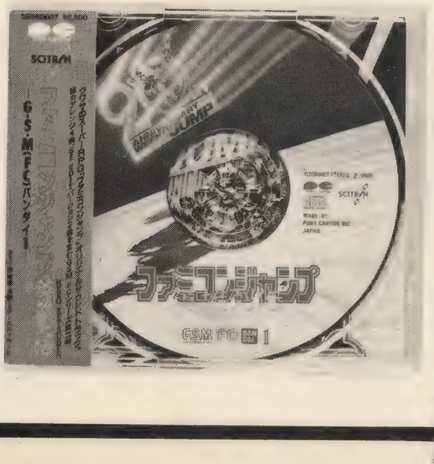
去る３月５日にアポロン音楽工業より発売された『組曲ウィザードリィII～リルガミンの遺産～』。シンセサイザーと弦楽合奏団とのジョイントで感動と興奮の『ウィザードリィII』の世界が、もう１つここに誕生したのである。

作曲家であり、そしてピアニストでもある羽田健太郎氏がシンセサイザー・オーケストラのサンプリング・キーボードをすべて〝手弾き〟にて演奏し収録されている。さらに、NHK交響楽団の金田幸男氏（バイオリン）をはじめとするストリングス・カルテットの〝生楽器演奏〟がシンセサイザーの音をサポートし、『ウィザードリィII』の楽曲をより一層、素晴らしい作品にしているのダー！

日本ウィザードリィ倶楽部名誉会長の安田均氏の解説書とオリジナル13曲分の楽譜、そしてロゴ・ステッカーがついて、CDが3000円、CTが2500円となっております。



英雄列伝 ファミコンジャンプ



去る２月２日にサイトロンレーベルGSM（FC）シリーズ第２弾として登場した『ファミコンジャンプ～英雄列伝～』。集英社「少年ジャンプ」創刊20周年を記念して製作されたバンダイのスーパーRPGソフト（なんなんでしょうか？　これは）のゲームサウンドなのね。今回、このオリジナル・ゲームサウンドに加え、アレンジバージョン４曲、SEエディットバージョン２曲といった強力ラインナップで登場となったのである。

また、キャラクターゲームであるために、ビジュアルを重視したLPレコードの発売が復活したのである。

カラー豪華解説書、キャラクターステッカーが特典としてつけられるなど、GSM（FC）ならではのジャンボ特典！ということデス。

お値段のほうは、ピクチャーCDで2500円。そのうえ、LPに至っては2000円という超低価格となっている。

ビデオ

タダ！第2弾

デジタルビデオプレスVOL.2 あーんど サイトロンビデオコンサート

昨年の11月に創刊され、全国で無料レンタルして、各界にセンセーショナルな話題を提供した最新ビデオゲーム情報の無料貸し出しビデオマガジン『サイトロン　デジタルビデオプレス』。待望の第２号が３月下旬から貸し出し開始と決定した。

ゲームセンターで借りてきて見た人はけっこう多いと思う。ボクは、編集部で見たんだけど、なかなか興奮ものでよかったのを覚えている。

その待望の第２号の内容は、前回は収録されなかったコナミのゲームや最新の家庭用ゲームの新作情報に加え、ほかでは見ることのできない映像を収録してあるらしい（まだ、ボクは見ていないので何とも言えないが）。

ゲームだけでなく、２月９日にベールを脱いだ、セガのサウンドチームSSTバンドのコンサートのライブや３月初旬に開かれるAOUショー（AMショーと同じく、ゲームの見本市）の内容を収録する予定。

収録時間は30分で、メディアはVHSのみとなっている。

増々充実する『デジタルビデオプレス』に期待したい。

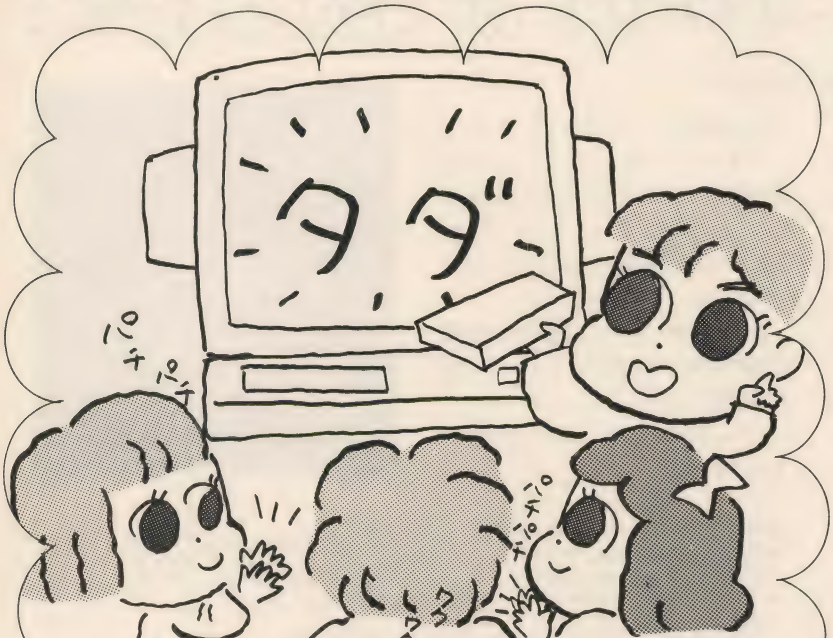
で、次は『春のサイトロンビデオコンサート』のお知らせなのだ。

サイトロンも今年で発足から１年を迎えようとしていて、その１周年記念も含め、昨年、全国のサイトロン協力店で実施され大好評だった『サイトロンビデオコンサート』を、春休み期間の３月25日から４月９日まで実施する予定らしい。

ビデオ上映可能な全国のレコード店で実施される予定で、当然、昨年よりも増えるでしょうな。

内容は、〝SSTバンドコンサートライブ〟およびサイトロンGSVのダイジェスト版の70分に渡るビデオ上映。そして、サイトロン新作情報および『デジタルビデオプレスVOL２』の紹介。また、クイズ大会やアンケートなどとなっている。

詳しいことは、ゲーム関係雑誌の広告等に告知される予定だ。



お知らせ

「顔面登録そっくりコンテスト」
締め切り延期のお知らせ

さて、１月号で紹介した「顔面登録そっくりコンテスト」。デービーソフトの『今夜も朝までパワフルまあじゃん２』の「顔面登録」機能をフルに使って「だれか」にそっくりな顔を作って、そっくり度を競ってしまおうという企画なんだけど、その締め切りが延期になったのでお知らせします。

というのも、『〜パワフルまあじゃん２』のＸ68000版が、この３月３日に発売されたからなのだ。

詳しいことは１月号のＰ.257を読んでね。

プレゼント

シミュレーションをきわめる
『三国志ハンドブック』

ん〜、これほどユーザーに待ち望まれた本はなかったのではないだろうか。光栄最高傑作という評価を受ける『三国志』のハンドブックが、この1月についに発売されたのでR。

目次を紹介すると、三国志紀行から始まり、第1部・国づくりの基本、第2部・権謀術数、第3部・人材登用術、第4部・兵法大全、仮想シミュレート・もし五丈原で孔明死なずば!?、草森紳一インタビュー・曹操が刺激的である、実戦！　バトルレポート、そして、三国志武将名鑑といったもの。

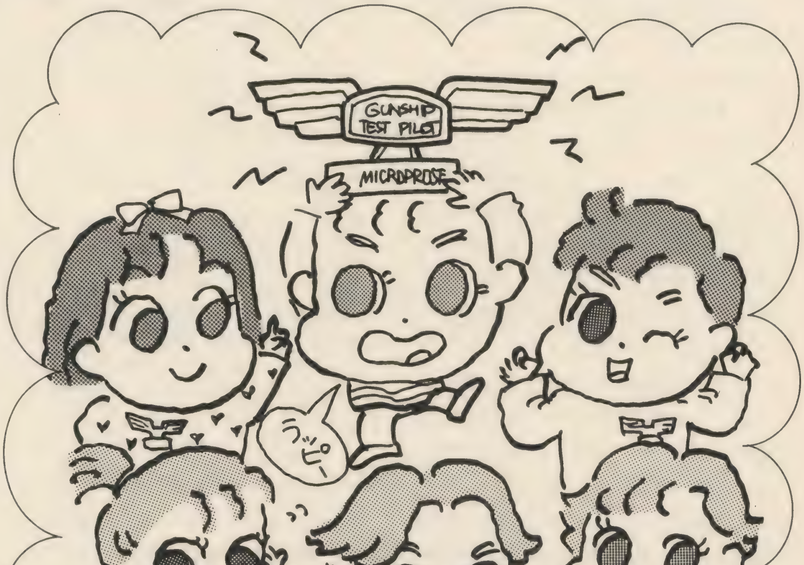
奸計渦巻く魅惑の中国大陸に、懐かしい英雄たちが跳梁する物語世界が、いま、よみがえる！

定価1800円のこの品、みんなに抽選で3冊プレゼントしちゃいましょう。

はがきに、住所、氏名、年齢、電話番号、そして、君がいまいちばん注目しているソフトハウス名とその理由を書いて、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル(株)新企画社POPCOM編集部「ソフトハウスエクスプレス・三国志ハンドブックプレゼント」係まで送ってください。

2カ月連続！

マイクロプローズ
GUNSHIPバッジプレゼント



先月号で紹介したマイクロプローズ。いかがでしたでしょうか。

ポプコミュニティのプレゼントコーナー（これまた先月号）で、もうすでにプレゼントしちゃったらしいんだけど、ボクのところにも10個もらったので、みんなにお分けしちゃいましょう。

はがきに、住所、氏名、年齢、電話番号と君のいまいちばん好きなソフトとその理由を書いて、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル(株)新企画社POPCOM編集部「ソフトハウスエクスプレス・ガンシップププレゼント」係まで送ってください。

当選者発表

ソフトハウスエクスプレス拡張版 パート4 プレゼント当選者

日本ファルコム
秋田県能代市　田村　永史
福島県田村郡　佐久間　睦
東京都目黒区　今井　律雄
神奈川県川崎市　小林　晃二
神奈川県大和市　林　将史
愛知県半田市　真金　正幸
福井県大飯郡　永谷　大
徳島県板野郡　岡本　卓也
長崎県壱岐郡　山口　哲生
宮崎県宮崎郡　福田　勝

コナミ
青森県南津軽郡　一戸　重文
長野県佐久市　大熊　俊明
岡山県倉敷市　四元　進一

ウルフ・チーム
千葉県松戸市　伊藤　秀幸
神奈川県相模原市　広瀬　幸由
埼玉県川越市　坂口　和博
愛知県宝飯郡　福田　修久
兵庫県明石市　片山　敏之

パック・イン・ビデオ
栃木県今市市　石川　則生
千葉県千葉市　梅原　高幸
愛媛県北条市　渡部　智揮

ブレイングレイ
千葉県千葉市　石郷岡　一
島根県益田市　椋　三起生
山口県下関市　植野　康弘

ソニー「プレイボールII」
北海道札幌市　中里　聖
千葉県木更津市　阿久津邦世

ソニー「メンバーシップゴルフ」
岩手県遠野市　留場　康平
大阪府大阪市　河野　重治

日本クリエイト
北海道釧路市　片桐　徹
北海道上磯郡　村井　誠一
長野県上田市　竹本　圭志
愛知県名古屋市　上木　智善
兵庫県神戸市　小口　義人

イベント

MSX SPRING TOUR '89

今回のイベント「MSXスプリングTOUR'89」は、ハード、ソフト、流通(販売店舗)、雑誌(メディア)、他業種との連携と五身一体により、春休みに行われるイベントなのである。

昨年、秋にMSX$_{2+}$マシンが発売され、それにともない2＋専用ソフトである『レイドック2』、『F1スピリット3Dスペシャル』が年末に発売された。そして、5月には『プロ野球ファミリースタジアム』が発売される。今回のイベントでは、この2+専用ソフト3本にスポットを当てて、MSX陣営を盛り上げていこうってわけだ。

また、田宮模型とのタイアップによって、「ミニ四駆MSXサーキットコース」をMSXのゲーム以外の楽しみ方として、提案、展示する。要するに、イベントを単発的なものと考えずに、やり続けていくことでMSXの市場全体の拡大をはかろうってわけなのね。

どういったイベントかっていうと、新作ソフトの展示(当然、実際に触って遊べちゃう)以外に、先にも書いた「ミニ四駆MSXサーキットコース」(これは、タミヤのキット式ラジコン模型を使って、実際に遊んでもらおうってもので、MSXを使ってラップタイムを取り、タミヤ公認の認定記録がもらえちゃったりする)や、あとで紹介する『ディスクパック』などの展示が主な内容。

ステージでは、レイドック2オリジナル版『あーぱー・みゃあどっく』ゲーム大会や、『F1スピリット3Dスペシャル』マルチプレイヤーゲーム大会、ファミスタギャル(崎山かよこさんという18歳のナムコ社員、しかし、いったいこれは何なんだろう?)が登場してのファミスタ・エキシビションマッチ、ソフトハウス・パフォーマンスステージ(T&E・吉川氏、コナミ・紙尾さんなどが出演)、ミニ四駆ステージ(予定)、MSXマガジン編集部によるファミスタ・ウルテク大公開、MSX-FAN編集部による瞬間芸、アッという間のプログラムなどたくさんの企画が予定されているのだ。

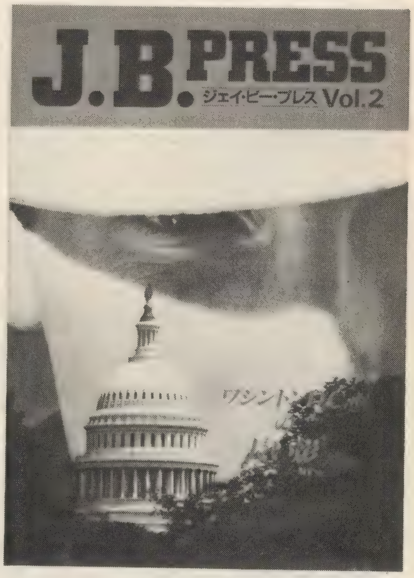
イベントの開催予定に関しては、上の表を見てね。

日程・開催地

地域	会場	TEL	日程	時間
札幌	そうご電器　YES 5Fイベントホール	011-214-2850	3月21日(火)	10:30～17:00
東京	スタジオアルタ　1Fデートプラザ 7Fスタジオ	03-226-0687	3月26日(日)	11:00～18:00
広島	ダイイチ　パソコンCITY 4Fイベントホール	082-248-4343	3月31日(金)	10:00～17:00
大阪	大阪ABCエキスタ	03-226-0687	4月2日(日)	10:00～17:00
福岡	ベスト電器　福岡本店 8Fマルコポーロ	092-781-7131	4月5日(水)	10:00～17:00
名古屋	栄電社　テクノ名古屋 4Fイベントホール	052-581-1241	4月9日(日)	10:00～17:00

福岡まで取材に行って『J.B.PRESS』をリバーヒルソフトでもらって来やした。『ディスクパック』はプレスじゃないけど勘弁。

リバーヒルソフト
J.B.PRESS
ワシントンD.C.の長い影



さて、今回E・JUNは、福岡まで行ってきたのダー！

で、リバーヒルソフトで『J.B.PRESS』なる会報を手に入れてきたので、紹介しちゃうぞ。

はっきり言って、これはかなりいい線いってると思うのであります。

なかでも目玉なのは、今回の新作『D.C.コネクション』の取材で、ワシントンまで実際に行ってきたときの写真をもとに構成された「MYSTERIOUS STORY IN D.C.」。D.C.を舞台としたミステリアスタッチのフィクションで、一読をおすすめいたしましょう。

ほかかには、『琥珀色の遺言』の製作裏話的な（？）エッセイ、「MAKING OF 1920」とか、J.B.の素顔に迫る「FOCUS ON J.B.HAROLD」とか。とにかく、読みごたえは十分なのであります。

さて、入手方法なんだけど、年会費を払って、「J.B.CLUB」の会員にならないともらえないので、入会するように。入会の仕方は簡単。はがきに、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒810 福岡市中央区舞鶴1-1-10天神シルバービル7F株式会社リバーヒルソフト「J.B.CLUB事務局」まで送るか、092-7771-3217まで電話で申し込んでください。折り返し、振込用紙が届くそうです。

ナ、ナント！

ディスク3枚で2980円！第1弾"T&E大特集号"

Pana DISC Amusement Collection

きたる3月18日に『DISK PAC（ディスクパック）』（MSX2+およびMSX2対応）の発売が予定されている。3.5インチ2DD3枚組で2980円というんだから驚いてしまいます。ねらいは、最近とくに高価格化してきているゲームソフト市場において、薄利多売の方針で超低価格ソフトを発売し、市場全体に動きをつけて活性化したいというもの。これから、年間に3～4回は発売していく予定らしい。

第1弾の〝T&E大特集号〟の内容は、まず、パロディーシューティング『あーぱー・みゃあどっく』。なんと、MSX2でも遊べてしまうというすぐれもの。

それから、T&Eが実際にソフト開発に使っているという超高性能グラフィックソフト『EASY』。膨大なソフトのため（というよりも出し惜しみなのでしょうか）、3回連続で『DISK PAC』に登場する。今回は、その入門編ということで、グラフィックエディター、GAME（エディターで作った絵を15ピースのパズルに）、環境ソフト、そして、中島健二によるグラフィック講座の以上4本立て。

しかし、まだまだこんなものではないのだ。オリジナルアクションゲーム『ふんふんバスケット』（by T&E）、変幻自在テキストアドベンチャーゲーム『不思議の国のアリス』（byマイクロキャビン）、スペシャルピンナップ集、『EVENT STAFFコーナー』、『U.S.A.レポート』、そして、『マイクロキャビン最新情報』ときたもんダー！！！！！！

どうだ、参ったかこの野郎。ぜー、ぜー、ぜー。

レコーディングレポート

日本ファルコム&キングレコードの強力コンビ。今月は戦国ソーサリアンのレコーディングを取材に行ってみた。

日本ファルコム&キングレコード

レコーディング風景です。

今回取材に行ったのは3月21日に発売される『ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンIII』のレコーディング、戦国&ピラミッドソーサリアンの戦国のほう。レコーディング風景を中心にレポートしよう。

インタビューに答えるアレンジャー&キーボードの難波さん。とっても柔らかい雰囲気の人でした。

この『スーパーアレンジバージョンIII』は2部構成、1枚のCD/テープに『戦国ソーサリアン』と『ピラミッドソーサリアン』のアレンジバージョンが収録されている。おもしろいのは戦国のほうを『イースII』のアレンジでも有名な難波弘之氏が手がけ、ピラミッドのほうはCMサウンドのプロデュースを数多く手がけた岡田徹氏が行うとゆーところ。

2人のアレンジャーの聴き比べという点でも楽しみなアルバムだ。

レコーディングが行われたのは千駄ヶ谷のサウンドデザインST。駅から10分くらい歩いて着いたときには、レコーディングの真っ最中だった。

アップテンポの曲がビンビン響いて、ミキサーの前では難波さんが曲に合わせてリズムをとっている。でもその表情は厳しいと言うより自分も楽しんじゃってるって感じで、レコーディング取材初めてのオレとしてはちょっと意外。

そんな感じを持ちながら、レコーディングの合間に難波さんにインタビューをお願いした。

「今回は原作から離れて遊び感覚で楽しく作っています。ポイントとしては邦楽ふうな曲作りをしたところかナ」

とゆーわけでこのアルバムには琴や横笛も使われている。うーむ戦国してるなー。

「むずかしい楽譜なので琴やドラムのパートをいろいろ工夫してみました。まあきっかけはゲームに似た音があったのでどうせなら本物使っちゃおうということだったんですけどね」

難波さん自身はゲームはやらない、やると凝っちゃいそうだからだそうな。

このアルバムでは打ち込み(シンセサイザーなどでデータを入力すること)のみで作った曲も多いけど、基本的にはバンド仲間とのアドリブを大事にしているとのこと。このへんを比べて(わかるかナ?)みるのもおもしろいヨ。

一方のピラミッドソーサリアンのパートは、アレンジャー&キーボードが岡田徹氏、ギター鈴木智文氏のコンビ。

スーパーアレンジバージョンは戦国とピラミッドそれぞれのパートに各3曲ずつ。ほかはX1turboで収録したオリジナルゲームサウンドになっている。

乞うご期待!

CD版3000円/テープ版2500円
3月21日発売

レコーディングの合間にギターの是方さんとドラムの小森さんとでアドリブ。このノリはサイコーだっ。

連載〈最終回〉

エッ!? うっそ〜／ 飯島さん引退しちゃうんですか?っと思ったら、そうでもないらしい。これからも、応援ヨロシク／

ソフトハウスができるまで

飯島健男

世間で何が起ころうと、今年もバレンタインデーはやって来て、いつの間にか過ぎ去っていった。そして、もうすぐホワイトデーがやって来る……エー加減にせい／ 毎年毎年頼みもせんのに勝手に来おってからに。チョコレートのひとかけらも私はもらっていないではないか。今のご時世、だれだって義理チョコの1つや2つぐらいはもらえるもんじゃい。それがなんと、私・飯島健男は25歳のバレンタインデーに義理チョコの1つももらえないなんて……エーン、エーン心が寒いよォ。冷蔵庫の中には3日前にパチンコの残り玉でもらったアーモンドチョコがポツンと横たわっている。しょうがない。これでも食べて、せめて気分だけでも……エーイ、食えるかい、自分でかせいだチョコレートなんて。トホホホホ、情けない。あー、まだブレイングレイにいれば、義理チョコの1つや2つはもらえたかもしれない。毎日、朝昼晩と「もうすぐバレンタインデーだ」と叫んでいれば、同情してくれたかもしれない。でも、もう今はもらえない、グスン。

そーなのである。私はブレイングレイを脱退したのである。やめてしまったのである。『ソフトハウスができるまで』というタイトルで連載していたにかかわらず、私はタダの無職になってしまい、もう連載を続けられなくなったのである。悲しい。だから今回が最終回。先月号をお休みしてしまったのも、そういうゴタゴタがあったからで、けっしてポプコムの読者を忘れていたのではないのです。イロイロあったのだよ、イロイロ。あんまり深く追及しないでおくれ。ブレイングレイのファンの皆様、私がいなくなったからといって、ブレイングレイのパワーはけっして落ちたりしないだろう。今まで以上に意欲的に活躍していくはずである。今後、きっとすごいゲームを作ってってくれるだろう。私だってブレイングレイは大好きなのだ。だって、ブレイングレイの名づけ親は私なのだから。今さら、私がこんなことをいうのもなんだが、これからの新生ブレイングレイに大いに期待してくれ、いや期待しようではないか／

というわけで、私・飯島健男はひとり寂しく業界から姿を消すのであった。私あてに手紙をくださった数多くの皆様、いろんな面で応援してくれてありがとう。つらいときは、君たちの手紙に励まされたものです。本当にありがとう。もう君たちの手紙を読むことはできないけれど、私は一生忘れません。さらに、これをお読みになってる業界関係者の方々。弱輩者の私に、かずかずのご指導ありがとうございました。また皆で飲みに行けるといいですね。もう、無理かもしれないけど……それでは、さよならです。こんなバカ者がいたんだなあと、時々は思いだしてください。サヨウナラ。

なーんちゃって／ なんちゃって、ナンチャッテ。ゲーム業界最大のすちゃらか男、最強最後の反逆児・飯島健男が、そー簡単に消え去ると思ったか／ こんな感傷にひたって黙って去る私ではない。私が業界からいなくなると思って、ニンマリしているそこの君／ 残念だったな。フッフッフッ……今年の私はごっつうすごいで。今まで以上に大暴れするで。まず近いうち、ポプコムに『最後の審判（仮題）』というSF小説を連載するのだ。これは、私の描きたかった本当の意味でのハルマゲドンなのである。人類滅亡後に覇権をかけて戦う魔物たちのバイオレンス。そう、もうおわかりと思うが、アレだよ、アレ。でも、ゲームとはまったく内容が違うぞ。だって、もともとこの話は小説用に私が書いたオリジナル。それをゲームにするためにストーリーを大幅

に削り落としたのがアレ。だから意味不明や、おかしなところがけっこうあったと思う。それに、あの話はまだまだ続きがあるのだよ。すごい話になるから、ポプコム読者の諸君、楽しみに待っていてくれ。

さらに、夏ごろ私の書き下ろしたマル秘本も某出版社より発売される予定。そして、秋には、企画・原作飯島健男で、お待ちかねの超大作RPGが登場する。これは、今年の超目玉作品に絶対なるぞ。常識外れの危ないゲームだから大いに期待してくれ／ どのソフトハウスから発売されるかはまだヒミツ。年末から来春にかけても極秘プロジェクトが進行中。どーだ、まいったか。

と、いうわけで、今後も予定めいっぱいの私なのだが、ユーザー諸君へご迷惑をおかけしたお詫びのしるしとして、プレゼントを考えた。それは、今後私が製作する何らかの商品（ゲームか本か、それ以外の何かかもしれない）のうちいちばん早く発売されたものを、私から君あてのサイン入りで3名の方にあげてしまおうというもの。まず、だれも送ってこないと思うから、送れば当たると思うぞ。もし、4名以上の場合は抽選ね。何が当たるかは、はっきり言って私もわからない。あて先は、ポプコム編集部内『飯島健男のプレゼントがほしい』係まで。それじゃあ、誌面も埋まったようだし、このへんで。これからも応援ヨロシク!!

P.S. もし、飯島健男あてに何か言いたいことがあったら、ポプコム編集部に送ってね。絶対に全部読むからね。

新連載!! E・JUN探偵の率いるソフト探偵団ヨロシク

私が、E・JUNである。今月の迷言：〝ゲームは死んでも、生きられる。〟（ゲームでしくじっても、てめえは生きていられるってこと丹波哲郎調で）

いや～、たいへん長らくお待たせいたしやした。〝なんでもソフト探偵団・団員之証〟がついに完成したのダー！　はっきり言って、これはメチャクチャ金かかってますです。ハイ。ヤッタネ！

団員証完成!!!

催促のはがきが多数舞い込むなか、〝なんでもソフト探偵団・団員之証〟がついに完成したのであ～る。

約束どおりにカッチョイイ団員証になったでしょ。

首を長くして待っていた君たち（オメエだよ、そこのオメエ）の手元にも、そろそろ届くころなのではないかと思うのだが。もし、着いてない人は、1週間ほど待ってみてそれでも来なかったら、はがきを書いてくれ。

そして、手に入れた人たちは、友達に見せびらかす……暇はないのだ。今月から、さっそく調査依頼が出ることになったのである。

先月も書いたように、君たちの調査報告書の投函期限は3月の15日（消印有効）とする。団員証には団員ナンバーが記載されている。これが君たちの登録番号になっているので、調査報告書に必ずこの番号を書いておくこと。この番号がまちがえていたり、書かれていない場合には、報告書は無効になるので気をつけること。

調査依頼は、毎月、複数の読者からの質問によって構成されている場合と、要望の多いソフト1本に絞って調べてもらう場合の2通りを考えているが、毎回違う形式をとっていきたい。

調査報告書は、それが正しい内容であれば、みんな一律に2000ティラ支払うことにしよう（できのよいものには、ボーナスが出ることもある）。また、掲載分には約束どおり、1万ティラ以上その内容しだいで支払いましょう。

以上は、調査依頼の報告書についてだが、当然、君たち自身が調べたソフトに関するレポートも募集する。こちらのほうは、レポート1つについて一律に500ティラの支払いをしましょう（こちらもボーナスはあります）。そして、掲載分には上記と同じように1万ティラ以上、内容しだいで支払います。

これらの支払いは、君たちの口座をこちらに設けておくから、そこに支払われる形にしたい（できれば、毎月、長者番付とかも掲載したいな）。

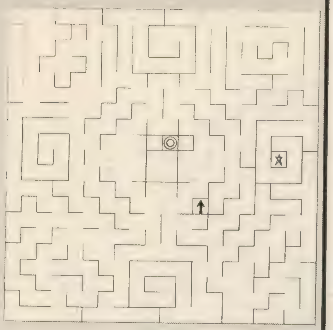
オリジナルグッズのほうは、来月掲載したいと思うから、楽しみにしててネ。

団員募集もまだまだ余裕があるし(友達も誘ったりしてみてね)、調査依頼も待ってるからドシドシ送って来るようにしよう！

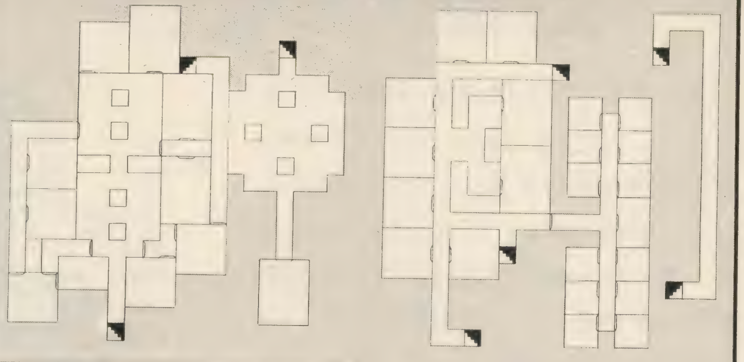
1)『アドヴァンストファンタジアン』の3つ目のクエストのマップ

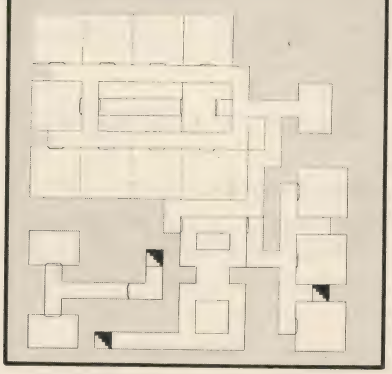
事件 こんにちは、E・JUNさん。初めて手紙を出します。ポプコム3月号を見て調査依頼が少ないと書いてあったので、私の事件を調査願います。

『ラスト・ハルマゲドン』



『アドヴァンストファンタジアン』





および攻略法の調査を至急願います。

2)『**野球道**』で、投手・守備および打撃練習量が0に等しく、いっこうに増えないので、この原因を究明して報告してください。

（静岡県／馬場剛）

どうも、お便りありがとう！ さて、上記の２件の事件をさっそく、調査いたしました。

まず、1)『**アドヴァンストファンタジアン**』についてですが、右上にマップを載せておくのでこれを参考にしてくれれば、クエストのクリアはそんなにむずかしいものではないでしょう。

2)『**野球道**』のほうは、そんなにむずかしいことではありませんでした。原因は、単純に練習量が少ないというだけのことだったのです。というのも、練習量を見ることができるのは、試合が終わったあと、１日経過した時点でのデータだけなので、変動が少なすぎてよくわからないんだと思います。以上。

事件

『**ラスト・ハルマゲドン**』の調査をお願いします。戻らずの塔の3Fの鍵の交換所が見つかりません。中心にある部屋にも行ったのですが……。くまなく歩いてマップも完成しました。

（熊本県／嶋田雅浩）

チョットわかりにくいかもしれないが、左上にあるマップを見てほしい。2Fに通じる階段が↑印で、そこからマップ右端中央の☆印の場所に鍵がある（3Fは〝セルの鍵〟）。で、中央の◎印へ行くとイベントが起こり、その右側から4Fへ上ることができるのだ。あとは自分でがんばろう。以上。

今月の調査依頼

さて、今月の調査依頼は、３つある。どれも『**ピラミッド・ソーサリアン**』の質問なので、持っていない人は別の調査報告を独自でするようにしよう。

【調査依頼１】

『**ピラミッド・ソーサリアン**』第２部の調査を願います。ガッシュの要塞の中の２つのヤギの像の意味がわからないので先に進めなくて困っています。どうか〝詳しく〟調査願います。

（福岡県／丹生英資）

【調査依頼２】

『**ピラミッド・ソーサリアン**』で事件発生です。４番目のシナリオ「嘆きの神殿」で、ピラミッドのてっぺんまで登ってから先に進めません。宝箱の部屋に行くにはどうしたら？ 右上の空に浮いている部屋はいったい何？ 調査願います。

（静岡県／甲賀丈晴）

【調査依頼３】

探偵団の皆さん、助けてください。『**ピラミッド・ソーサリアン**』のシナリオ４の「嘆きの神殿」で、ナメクジみたいなやつが出てきますよね。その４回目に出てくるやつが、うまく倒せません。ちょっとでもナメクジに触ると、全員石にされてしまうし、魔法も効かないようなのです。うまく倒す方法を調査してください。

（滋賀県／河島勝弘）

以上の３つの調査をしたら、できるだけ詳しく、しかもわかりやすく書いて、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第２ビル(株)新企画社POPCOM編集部「なんでもソフト探偵団・４月号調査報告」係まで送ってくれい。そうそう、団員番号を必ず書いておくことを忘れないように！

聞き込み情報

“なんでもソフト探偵団・団員之証”もできたことだし、気分一新してのみんなの活躍を期待するE・JUNでありました。情報の集まり方も以前に比べると、ずいぶん増えてはきたが、まだまだ少なすぎるゾ！　報酬額30万ティラをめざしてがんばれ！　E・JUNも君たちに負けないようにがんばるつもりだ。

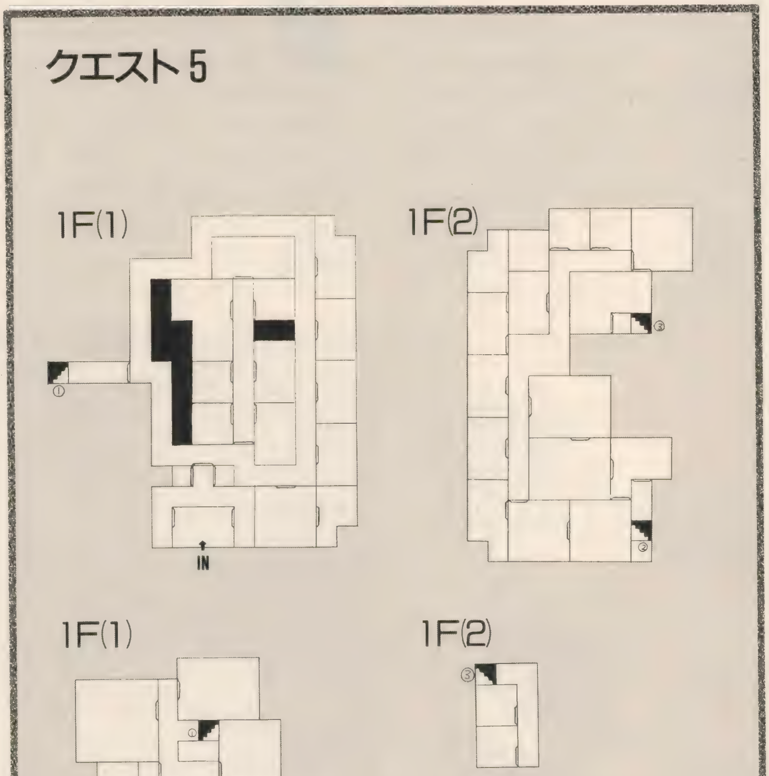
なんでもソフト探偵団FIGHT！

『ADVANCED FANTASIAN』解法の手引き

さて、今月は、京都府のりょーくんが送ってくれた「アドヴァンストファンタジアン」の情報を掲載するゾ。トラップに関してもマップにはかかれてたんだけど、それは外させてもらいました（参考にはしても、やっぱり自分で調べなきゃね）。でも、情報としてはしっかり評価して、２万ティラの報酬を支払っちゃおうね。

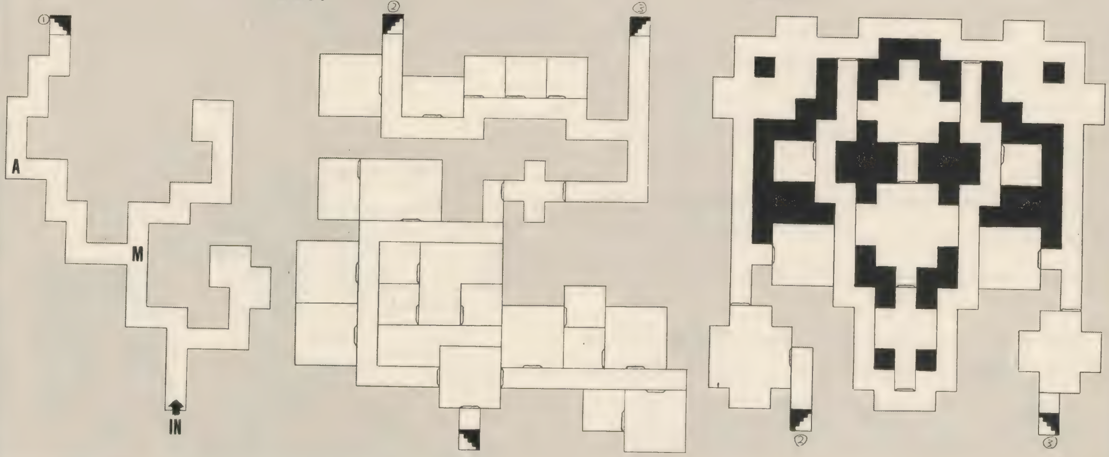
今月のE・JUNからの情報は、「ファミスタVA」の隠しコマンドについて。まず、ペナントレース時にタイムをしたときINSキーを押すと、名前の変更ができるのだ。それから、単独試合のチームセレクト時に、CTRL＋GRAPH＋ROLLUP＋ROLLDOWNを押しながらＡボタンを押すと「魔女っこチーム」が、CTRL＋GRAPH＋ROLLUPを押しながらＡボタンを押すと「全日本チーム」が出る。また、HELPを押しながらいったんキャンセルすると「ミュージック＆PCM モード」が、SHIFT＋CTRL＋CAPS＋GRAPH＋HELPを押しながらいったんキャンセルしたあとに、CAPSを戻しINSを押すと、以後CAPSが押されている間、ペナントレースの最終日まで「全自動プレイモード」が楽しめるのだ。

みんなの送ってくれる情報は、ドンドン載せていきたいと思ってるんだけど、残念なことに字が汚かったり、説明不足だったりで掲載できないものも多い。気をつけるようにしてくれ。



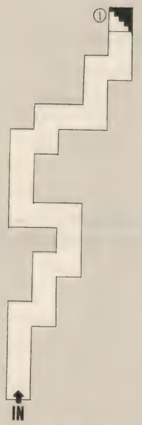
クエスト6

1F　B1F　B2F

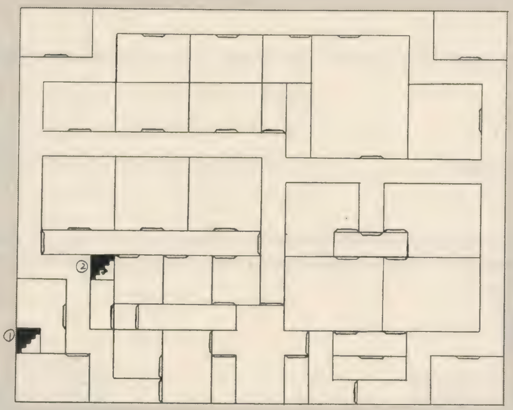


クエスト7

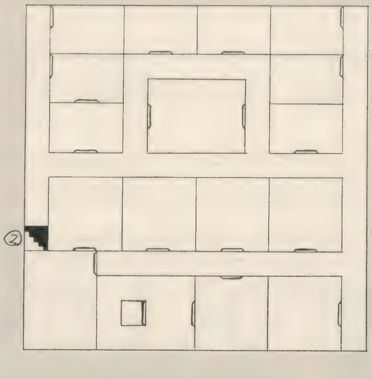
1F



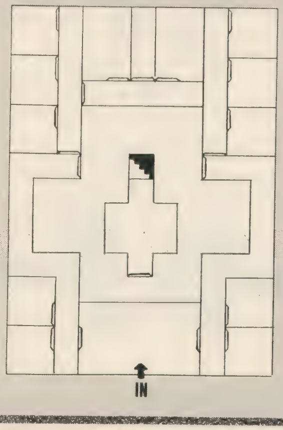
2F



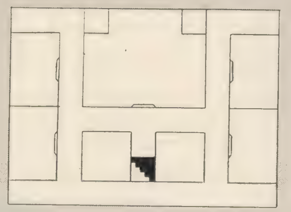
3F



神殿1F



神殿2F



☆☆☆　団員募集のお知らせ　☆☆☆

まず、必要条件から。絶対に人間であること(あたりまえ)。そして、ポプコムを購読していること。以上である。

冗談はこれくらいにしておいて、応募要項は、はがきに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、自分の顔写真のコピーか似顔絵をはり（なくても可、イラストにして載せます)、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部「なんでもソフト探偵団・団員募集」係まで送ってネ。E・JUNからのお知らせでした。

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。

そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。

右のアンケートはがきの項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、50名の方に特製マジックカッターをさしあげます。締め切りは4月8日消印まで有効です。

●プレゼントコーナーへの応募について———

添付(てんぷ)のアンケートはがきの裏面にある指定の欄に、今月のプレゼントコーナー掲載の希望プレゼントの品番と品名を書いてお送りください。

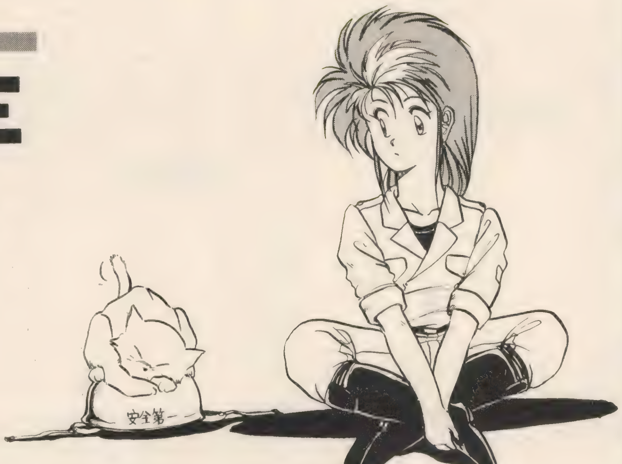
アンケートはがきでないはがきを使ってプレゼントコーナーへ応募した場合や、希望プレゼントの品番と品名だけ書いて他の項目に対する回答がない場合は、無効としますので、ご注意ください。

■ポップロード原稿募集中！■

あなたの身のまわりに起こったちょっとした事件、ミニ情報、あるいはご意見などありましたら、ポップロードのコーナーへおはがきを。形式は問いませんから、お気軽に！　あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7㈱新企画社ポプコム編集部「ポップロード」係です。よろしくネ。

FOLLOW LOUNGE

■先月号本誌P.16『パイレーツ』の記述にまちがいがありました。『パイレーツ』の価格が7,800円とありましたが、正しくは9,800円です。また、問い合わせ先のマイクロプローズジャパンの電話番号もまちがっております。正しくは0423-33-7781です。まことに申しわけありませんでした。



郵便はがき

料金受取人払

101-□□

神田局承認

3606

差出有効期間
平成元年9月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
(株)新企画社
POPCOM編集部
アンケート係(行)

郵便番号		電　話		年　齢
ご 住 所				
フリガナ		ご職業・学校学年		性　別
お 名 前				男・女
所有機種 周辺機器		最近購入したソフト		
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	定期購読している ときどき買う はじめて買った	
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌 (マイコン誌以外)		
今後、出版してほしいマイコン関係の本は				

(切手をはらずにお出しください)　　　4月号

キリトリ線

■アンケート回答欄　今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事の中で、特によかったものを3つ選んで、その番号を記入してください。

①ソフトレーダー・ホット情報	3・2・1	㉑映画にもいろいろある	3・2・1
②ソフトレーダー・ソフトレビュー	3・2・1	㉒THE GAME MUSEUM	3・2・1
③ベストソフト30	3・2・1	㉓I LOVEアーケードゲーム	3・2・1
④最新ソフト徹底攻略法	3・2・1	㉔怒濤の小物グラフィティー	3・2・1
⑤同時進行RPGサバッシュ	3・2・1	㉕ビバ！　海外ソフト	3・2・1
⑥X68000ワールド	3・2・1	㉖NEWゲームマシン総チェック	3・2・1
⑦ダ・ビンチMSX2講座	3・2・1	㉗ミュージック・パビリオン	3・2・1
⑧光メディアの時代がやってきた！	3・2・1	㉘パソコンQ&Aサーキット	3・2・1
⑨プロジェクトPCエンジン	3・2・1	㉙円丈のドラゴンスレイヤー	3・2・1
⑩最新ハード情報	3・2・1	㉚テーブルトークミステリー	3・2・1
⑪ハイテク地獄耳	3・2・1	㉛CD-Iならこんなソフト	3・2・1
⑫オリジナル・プログラム	3・2・1	㉜ポプコム・オピニオンプラザ	3・2・1
⑬CGレーベル	3・2・1	㉝ミステリーはS席で	3・2・1
⑭ソフトハウスエクスプレス	3・2・1	㉞RPGよどこへ行く	3・2・1
⑮なんでもソフト探偵団	3・2・1	㉟モンスター紳士録	3・2・1
⑯DTPは夢のツールだ！	3・2・1	㊱談之助のそのうちなんとかなるさ！	3・2・1
⑰いま、ファジィがトレンディ	3・2・1	㊲ミステリーゾーン研究会	3・2・1
⑱ハロー！　ポプコムネット	3・2・1	㊳神保町パズル倶楽部	3・2・1
⑲アイドル探検隊・西田ひかる	3・2・1	㊴別冊・クリムゾンII	3・2・1
⑳今月のこれがイチバン	3・2・1	㊵らんま½CGディスクシール	3・2・1

●おもしろい記事の中で、特によかったものの番号を3つ書いてください。

(　　)(　　)(　　)

●今月号の表紙はいかがでしたか？下の3つのどれかに○印をつけてください。

(よい・普通・悪い)

●希望のプレゼントの品番・品名

(　　)

●本誌についてのご感想・ご希望

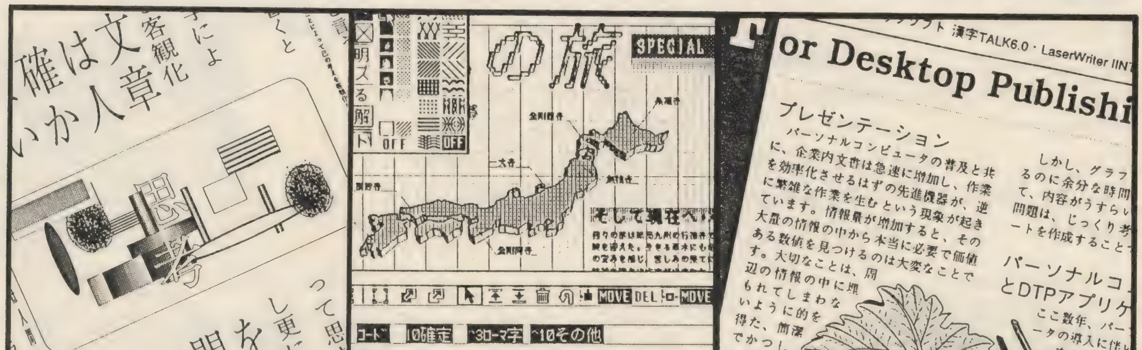
ありがとうございました

〈キリトリ線〉

話題の デスクトップ・パブリッシング に挑戦

ＤＴＰは夢のツールだ！

お久しぶりのＤＴＰ特集。今年は、日本語ポストスクリプトプリンター（ＮＥＣＰＣ－ＰＲ602ＰＳ）も発売されて、時代は着実に進歩してるんだ。パーソナルなＤＴＰシステムが身近なものになるのも、そう遠くないのかもしれないね。そこで、今回の特集は２本立て。まずは、本格的なＤＴＰを体験。ＮＥＷＳのシステムで実際に１ページ作ってみたぞ。それと、パソコン用最新ＤＴＰソフトもあわせて紹介。ＤＴＰに大接近のページなのだ＊＊＊＊＊。



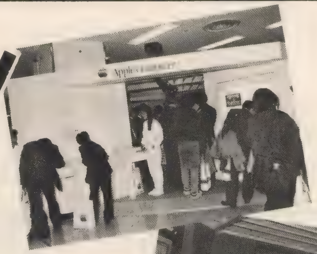
このページは、またまたＤＴＰっぽく作ってみました
By Ｐ１．ＥＸＥ（デーピーソフト）
Ｚ'ｓＷＯＲＤ ＪＧ２（ツァイト）
ＱｕａｒｋＸｐｒｅｓｓ（システムソフト）

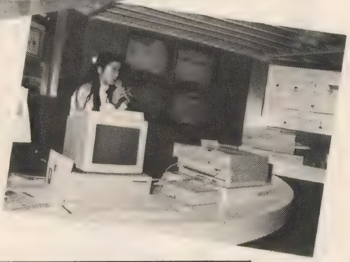
DTPは夢の道具だ！

まあ、前ページは、ほとんどシャレで、パソコンのDTPソフトを中心に作ってみたんだけれど、本当の始まりはこのページから。今回の特集には、きたるべきDTP時代に備えて（オーバー）、本格的なDTPでページを作ったらどうなるか？というのもあるのだ。期待して見よう。

SMI/EDIAN

最先端DTPを体験！





ワープロはいろいろな編集機能を持つようになってきたけれど、それで作れる書類はまだ〝一人前〟というところまではいっていない。写真や図版を扱ったり、ページのレイアウトをしたり、いろいろな種類の文字をきれいに印字することがむずかしく、ただの〝清書機〟にすぎないとも言われている。これに対して、より完全な書類を作る道具として、いま熱い期待をあびているのがDTP（デスクトップ・パブリッシング）だ。パソコンの用途は、現在ワープロが第1位だが、近いうちにこのDTPがとって代わるとも言われている。いったい、DTPとはどんなものか？　現在、日本で最先端を行っているDTPの一つであるSMI／EDIANというシステムを使ってみることにした。

①取材

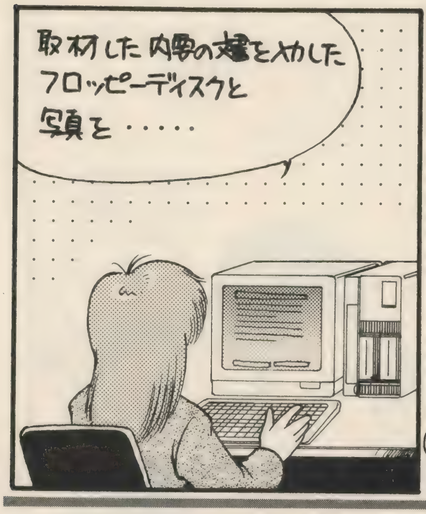
東京・池袋で行われていた「Page'89」というショーを取材に行ったら、いろいろなDTPが展示されていた。その1つに住友金属システムエンジニアリング事業本部が出展したSMI／EDIANというシステムがある。このシステムは今年の4月から発売になるそうだ。そこで、このシステムを使わせてもらって、ショーの記事を作ってみようと考えてみた。さっそく担当の人にお願いしたところOKの返事。もちろんほかのメーカーのブースもあわせて取材し、撮影して帰った。

②データ入力

SMI／EDIANは、MS-DOSの上で作ったデータを読み込ませることができるという。たとえば、PC-9800シリーズのワープロソフトでおなじみの「一太郎」や「松」などで作った文書のデータを使うことができるわけだ。そこで、帰ってからPC-9801VM2で『松』を使って、「Page'89」の記事を書き、これをフロッピーディスクに記録した。写真も焼いておいた。

③EDIANセンターへ

横浜市にあるEDIANセンターというところへ、「Page'89」の記事を納めたフロッピーディスクと写真を持って行った。ここは、そうしたデータを使ってSMI／EDIANにより、文書を作ってくれるところだ。

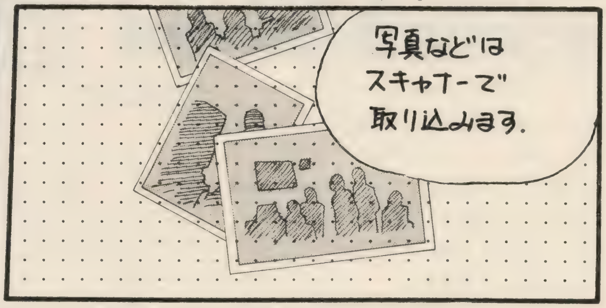


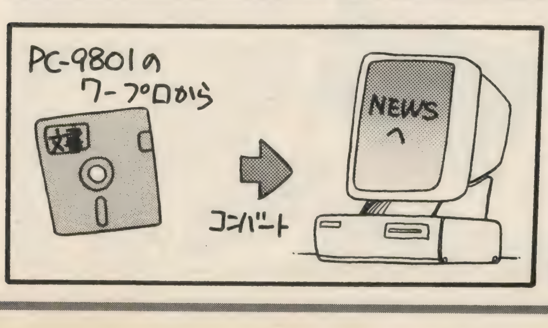
④データの読み込み

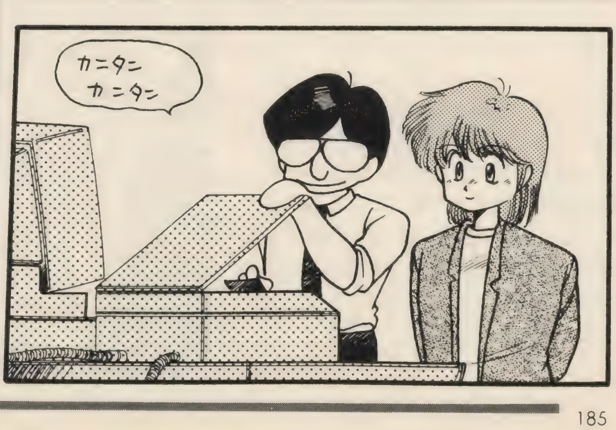
SMI／EDIANの本体はソニーのNEWSというワークステーションだが、PC-98とRS-232Cケーブルでつながれたシステムになっている。この98でMS-DOS上のデータを読み出し、NEWSのOSであるUNIXに翻訳するのだ。

文書のデータは、大見出しになる部分、小見出しになる部分、前書きになる部分、本文など、種類によって区切りをつけておいて、仕上げの文書のそれぞれの決まった場所に呼び出せるようにする。

一方、写真はイメージリーダーというもので取り込んで、NEWSのメモリーの中に入れておく。







⑤編集作業

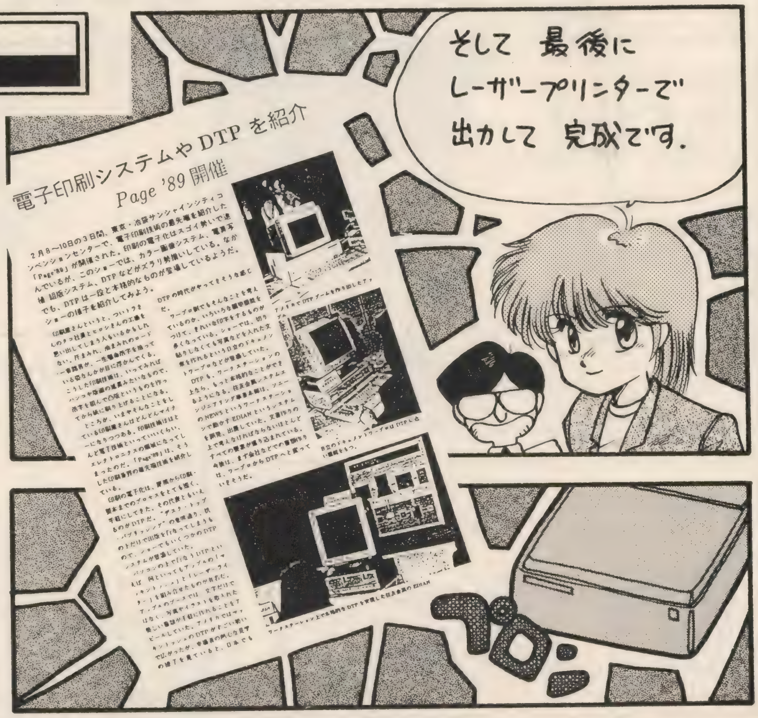
98からのデータを移す前に大見出し、小見出し、前書き、本文、写真とだいたいのワクを作っておいて、それぞれへデータを呼び出す。写真はメモリーに取り込んでおいたものを画面に呼び出し、拡大・縮小やトリミング（使う部分だけの切り出し）を行い、ワクにはめる。

文字がワクからはみ出したり、ワクいっぱいにならなかったりしたら、文字の大きさを変えたり、写真の大きさを変えたり、割り付けを変えたりして、ちょうど収まるように調整する。文字の種類も明朝体やゴシックなど好きな形が選べる。マウスを使うので操作はとても簡単。工夫しようと思えばいくらでもできるので、ここがセンスの発揮しどころだ。

⑥プリントアウト

1インチあたり400ドットというレーザービームプリンターを使って印刷する。できたのが右の原稿だ。文字はとてもきれいだけれど、写真はやや見づらくなってしまう。これが600ドットくらいになれば、ほとんど元の写真と変わらなくなるそうだ。

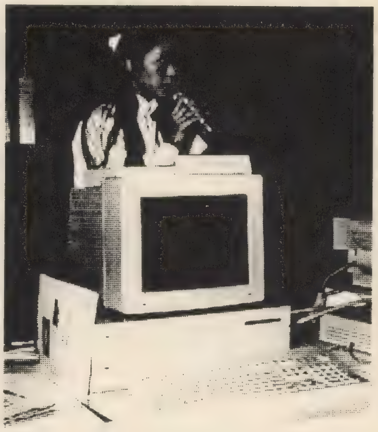
ただし、SMI／EDIANは、レーザープリンターの出力だけではなく、データをオフセット印刷の文字のもとになる写植というものを作る機械に使うことができる。こうなると、写研という写植の会社が使っている数十種類の文字を全部使うことができるのだそうだ。だから、SMI／EDIANは、単にきれいな文書を作るだけではなく、印刷を手軽にし、より多くの人のものにするシステムでもあるわけだ。



電子印刷システムやDTPを紹介

Page '89 開催

2月8〜10日の3日間、東京・池袋サンシャインシティコンベンションセンターで、電子印刷技術の最先端を紹介した「Page'89」が開催された。印刷の電子化はスゴイ勢いで進んでいるが、このショーでは、カラー画像システム、電算写植/組版システム、DTPなどがズラリ勢揃いしている。なかでも、DTPは一段と本格的なものが登場しているようだ。ショーの様子を紹介してみよう。



アメリカでDTPブームを作り出したアップル

印刷屋さんというと、ついトラさんのタコ社長とヒロシさんの工場を思い出してしまう人もいるかもしれない。汗まみれ、油まみれのロード一者諸君が、一生懸命活字を拾っている姿なんかが目に浮かんでくる。こうした印刷技術は、いってみればハンコや版画の延長みたいなもので、活字を組んで凸版というものを作ってから紙に刷り上げることになる。

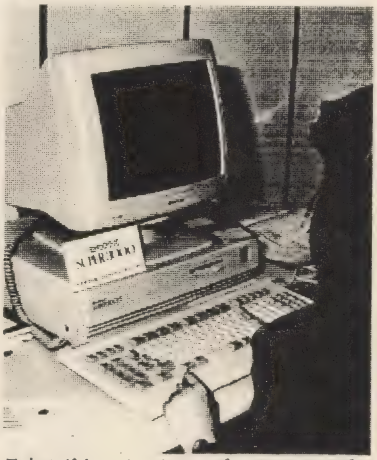
ところが、いまやそんなことをしている印刷屋さんはどんどんマイナーになりつつある。印刷技術はほとんど電子技術といっていいくらい、エレクトロニクスの領域になってしまったのだ。「Page'89」は、そうした印刷業界の最先端技術を紹介している。

印刷の電子化は、原稿から印刷・製本までのプロセスをとても短く、手軽にしてきた。その代表ともいえるのがDTPだ。“デスク・トップ・パブリッシング”の意味通り、机の上だけで出版を行なってしまうもので、ショーでもいくつかのDTPシステムが登場していた。

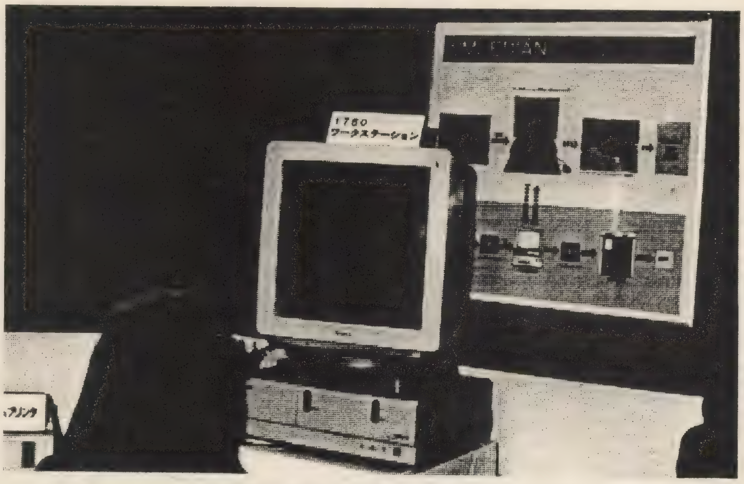
パソコンの上で行なうDTPといえば、何といってもアップルの「マッキントッシュ」と「レーザーライター」を組み合せたものが有名だ。アップルのブースでは、文字だけではなく、写真やイラストを取入れた美しい書類が手軽に作れることをアピールしていた。アメリカではマッキントッシュのDTPがすごい勢いで広がったが、来場者の熱心な見学の様子を見ていると、日本でもDTPの時代がやってきそうな感じだ。

ワープロ側でもそんなことを考えているのか、いろいろな編集機能をつけて、きれいな印字をするものが多くなっている。ショーでは、切り貼りしなくても写真などを入れた文章を作れるという日立のドキュメントワープロなどが登場していた。

DTPも、ワークステーションの上なら、もっと本格的なことができるようになる。住友金属システムエンジニアリング事業本部は、ソニーのNEWSというワークステーションで動かすEDIANというシステムを開発、出展していた。文書作りの上で考えなければならないほとんどすべての要素が盛り込まれている。今後は、まず会社などでの書類作りは、ワープロからDTPへと変っていきそうだ。



日立のドキュメントワープロはDTPに近い機能をもつ。



ワークステーション上で本格的なDTPを実現した住友金属のEDIAN.

● 進化し続けるDTPソフト ○

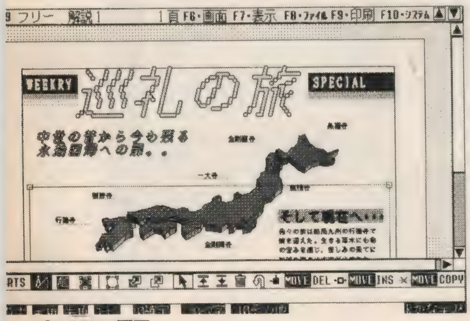
「写真、イラストやグラフの入った文書を印刷機なみのクオリティーで出力したい……」というのがDTP（デスクトップ・パブリッシング）の理想だ。アメリカでは、アップルのマッキントッシュがリードする形で85年ごろからはやりだした。パソコンとレーザープリンター、DTPソフトがあれば印刷所をわずらわすことなく、手軽に美しい文書が作れるので、アッという間に広がった。日本でも87年ごろからポツリ、ポツリと発表されてきたDTPソフトも、レーザープリンターの本格的な普及期を迎えてその機能を急ピッチで拡張しつつあるようだ。

スタンダードなDTPソフトがバージョンアップ

Z'S WORD JG Ver.2.0
ソフトハウス　ツァイト
値段　58,000円

ツァイトはつねに新しい考えに挑戦するソフトハウス。同社の最初のワープロソフトは『Z'S WORD JG』で、いきなりイメージと文書を同時に扱えるいわゆるDTPソフトを作ってしまった。98の性能をギリギリまで使いこんだと評判のソフトだった。今回それがバージョンアップしてさらに高機能になったのだ。

まずびっくりするのは、明朝体とゴシック体の２種類のアウトラインフォントを持っていることだ。パソコンでは画期的。アウトラインフォントなんてワークステーションのレベルのもので、パソコンではつい最近までムリだと言われていた。しかし、これまでの多くのDTPソフトでは拡大文字をプリントアウトすると、文字のギザギザがどうしても目立った。本文の文字はすっきり美しいのに見出しなどの大きな文字でギザギザが目立つのは、じつにアンバランス。アウトラインフォントでは、拡大しても縮小しても、文字の輪郭が美しいまま保たれるので、これがキメテとなってDTPが本格化するだろう。



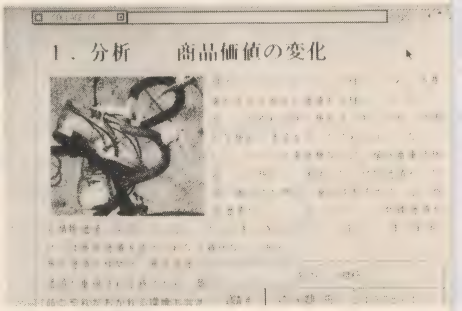
Z'S WORDの画面。

しかも、ポストスクリプトプリンターに対応しているというから、レーザープリンターも大いにその威力を発揮できるだろう。ポストスクリプトというのは、文字やイメージを打ち出すためにプリンターなどの出力装置の制御用に作られた新しいタイプの言語で、アメリカでは、レーザープリンターといえばこれで制御するのが常識になっている。これまでのドットインパクトでも、アウトラインフォントが出力できるので、万全の構えといったところか。

DTPより新しいデスクトップ・プレゼンテーション

コラージュ
ソフトハウス　デジタル・ファーム
値段　58,000円

『コラージュ』を開発したデジタル・ファームでは、同じDTPでもデスクトップ・プレゼンテーションといっているようだ。そのココロは、印刷よりも表示の仕方に特色があるという意味なのかな。『コラージュ』は、DTPソフトならあたりまえなのだが、文字、絵と表の３つのデータを入力編集できる。これら３種類のデータは、それぞれ「シート」という単位で管理されているのが特徴だ。１枚の文書を文字、絵、表に分けてシートごとに編集できるのだ。これらのシートは何枚でも重ねて、別々に編集できて、その結果はほかのシートに及ばないようになっている。文を１枚のシートにまとめなくても、必要に応じて文章をいくつかに分割し、それぞれにシートを開けばよい。データを編集するのは、そのシートを選択するだけでデータ編集用のエディターが起動するしかけになっている。たとえば、文のシートを選ぶと日本語ワープロが起動して、文を入力したり編集できるようになっている。これはわかりやすくて使いやすいやり方だと思う。



コラージュの画面。

コラージュのイメージ編集は、絵を「セル」といって、ひとかたまりのイメージデータとして扱うところに特徴がある。そのために、カットアンドペースト（切り取って移動すること）やカットアンドコピー（切り取って複写すること）がラクにできる。

ふつうのワープロにない特徴としては、表計算機能まで持っているのがおもしろい。表計算のデータというのは、この種のソフトには取り込みにくいものだが、目的の文書のなかで直接表計算のシートを開けるので柔軟性がある。巨大なソフトのわりには軽快に動くDTPソフトだ。

DTPというにはあまりにもユニーク

言図絵巻
ソフトハウス　東海クリエイト
値段　45,000円

『言図絵巻』はモーリンの開発したDTP

ソフト。モーリンは、日本語の文字種の美しさにこだわりをみせるソフトハウスで『言図』が有名だ。『言図』は、飾り文字や影つきの文字をプリンターで打ち出すためのユーティリティーソフト。日本語の文書をプリンターよりも美しい文字で出力するのに向いている。オプションの32ドット文字の細明朝体とか太角ゴシックなどの文字は、ごくふつうのドットインパクトプリンターで打ち出したとは思えないほどの美しさを誇っている。

『言図絵巻』は、定評のある文字種を生かしたDTPソフトだ。文字フォントは、使われることの多い32×32／24×24ドットの明朝体、24×24ドットの丸細ゴシック体の２つが標準に入っている。文字の大きさは、12〜320ドットまで、２ドットごとに拡大・縮小できる。『言図』の文字は、拡大と縮小に強いので、大きな見出し文字になってもギザギザが目立たない。また、カラー印刷に特徴があって、1283色より色指定できるので、カラフルな文書を作成できる。印刷できる紙の大きさは345×686mmと、かなりデカイ。

文書は内蔵のワープロ機能を使っていいし、ほかのワープロで作った文書から読み込んでもいい。グラフィックは、『ユーカラart Ver.2』、『花子』などから引用できる。絵をかくときの基本的なペンの種類も22個と豊富だ。このなかには、クレヨン、乱筆といった特殊な効果を持ったものもある。筆のタッチとしては、はやりの水彩筆と油彩筆の２種類がある。油絵と水彩画を使い分けられるのだ。

言図絵巻のプリンター出力例。

独特のおもしろさ満載

Ｐ１.EXE
ソフトハウス　デービーソフト
値段　45,000円

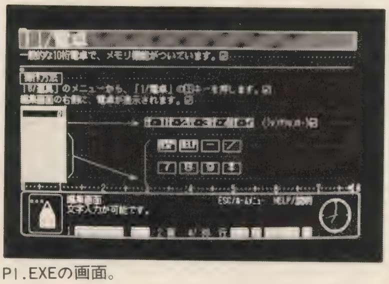
もとは、PC-8800シリーズ用に開発されたDTPソフトだ。８ビットなのに「ここまでできるとは」とおどろきの目をもって迎えられた。PC-9800シリーズに移植されてその独特の魅力が話題になっている。

まず、カード型のメニューが新鮮。カードにはサブメニューのほか１〜２行程度のメモが書いてある。何をするメニューなのかを説明をしてあるので、初心者でも迷わないようになっている。

『P1.EXE』は、まじめ一方のDTPソフトではなくて、ほんのちょっとした遊び心がユニークなのだ。記号類がびっくりするほど多いのはうれしい。

『P1.EXE』では、なんといっても、枠線と斜め線が自由自在に引けるのがおもしろい。これまでのワープロでは、縦、横方向の枠線は自由に引けても斜め線までは手がまわらなかった。この不満が解消されたのは大きい進歩だ。イラストなどで、ある部分を説明するのに斜め線で引き出してはコメントを書けるのだ。斜め線は文字と重ねられる。それに加えて行間にも枠線が引けるのもユニーク。ピッタリした表を作るのに便利なので、オフィスでも使われているという。

ワープロとしては、頭の中の思いつきを整理して筋道を立てて形にする"アイデアプロセッサー"をサポートしている。長い文章というのは、たいてい、まとまりのある単位に分かれている。たとえば、章、節、項の順に下りてくるが、これらの単位で文章を分割すると便利なのだ。たとえば、章だけを見たいとか、節のレベルで文章を練り直すことが簡単にできるのだ。


P1.EXEの画面。

きっと、『P1.EXE』では裏技的な使い方がはやるにちがいない。

敬意を表してマックのDTPソフト

◆Page Maker

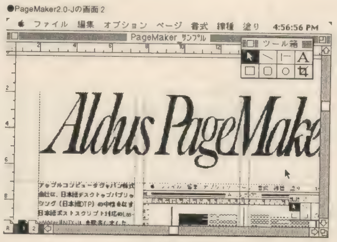
マックといえばデスクトップ・パブリッシング、DTPといえばMacというイメージを決定的にしたのが『ページメーカー』。すでに古典的なソフトになったが、日本語化されていよいよ本格化してきた。イラスト、グラフ、テキストの３種類のデータが違和感なく扱えるマッキントッシュならではのソフトで、『ページメーカー』がその後のDTPソフトの基本を作ったのだ。

◆Xpress

『Page Maker』より新しいソフトらしく、気のきいた機能が多い。日本語表示で横書きだけではなく、縦書きができるのが何といってもうれしい。縦書きは日本語を扱ううえで欠かせない機能だ。イラストのまわりに流しこみができるのも器用なところ。これまでは、写真やイラスト、グラフのまわりは、四角に切り取るイメージのままだったが、『Xpress』では、ぐるりとまわりを取り囲むことができる。

XPressの画面。

Page Makerの画面。



緊急特集

いま、ファジィがトレンディ！

コンピュータが人間に近づいていくに従って、どうしても人間のあやふやさと、コンピュータの正確さの違いが問題になってきた。で、ファジィが生まれたのだ。

【　ファジィ(FUZZY)の意味　】

「ファジィ理論」に興味を持っていて、少しばかり勉強しようと思っている。雑誌社の人間がファジィ理論を勉強するのは、研究や論文を書こうなどという大それた目標からではなくて、なんとはなしに時代の匂いを感ずることと、私がコンピュータの技術者でもあるので、さまざまの問題をコンピュータで処理しようとしたときに発生する「判断」あるいは「判断基準」に興味があるからである。

FUZZYは英語の形容詞で、プログレッシブ英和中辞典を引いてみると、「けば(綿毛)状の」、「(毛髪が)縮れた」、「(端・縁の)ぼやけた」、「(考えなどが)」不明瞭な、(酔って)頭のもうろうとした」などの意味があることがわかる。学問の分野や流行のファジィに対しては「あいまいな」と訳すことが多い。しかし「あいまいな」という日本語は、ファジィのことを少しでも理解した人には、なるほどと思える訳語であるけれど、ファジィのことを何も知らない人には、何となく「うさんくさい」感じを与える。私はプログレッシブ英和中辞典の訳語のなかの「(端・縁が) ぼやけた」という意味が比較的に的を射た訳語のように思えるが、ファジィの考え方が広い分野に応用されるようになってくると、もう「ファジィ」というカタカナ日本語でよいように思う。

【　ファジィ集合　】

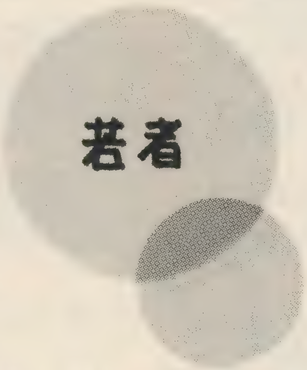
ポプコムの読者の中心は高校生だから数学で集合論を習ってるよね。私が高校生のころには集合論なんてなかった。今までの集合論では、ある対象となるものや事柄や数などを、ほかのものと、ある集合に属するものとに区分けする線（判断基準）を明確にして、その集合に属するものの性質を表現したり、研究したりしてきた。

ところが、世の中はそうそう何もかも、明確な区切り線を入れて分けられるものばかりではない。むしろ明確に分けられないもののほうが多い。これまでの（ファジィの考え方のない）理論では、このような明確な区切り（判断）のできないものごとは研究しにくかったし、あまり研究されなかった。

たとえば、「若者」という言葉がさし示す「若者の集合」は、その言葉を使う人の年代による違いや、言葉の意味の個人差、言葉の持つ意味内容の幅のために、明確な区切りを引けない。け

れども、「若者」という言葉で赤ん坊や幼児とは違う、老人でもない、ある集合をさすことができる。もし、「15歳から29歳までを若者とする」というような判断基準を作ったとすると、14歳や30歳は若者でなくなって、ぎくしゃくしてしまう。そこで、「若者」の度合いを、年齢ごとに、主観的に決めてみる。10歳くらいは度合いが低く、15歳くらいまでしだいに度合いが高くなり、18歳くらいから25歳くらいは完全に若者、そして、40歳くらいまでまたしだいに若者の度合いが下がることにする(図1)。このように決めた「若者の度合い」を示す曲線を使うと、いろいろの判断をするとき、この度合いを目安にした判断方法が出てくることになる。

　このように「若者の度合い」を示す曲線によって、「若者」という集合を表す考え方が、「ファジィ集合」の考え方である。



　とくに注目しておきたいことは、このファジィ集合は、人によって違ったものになること、違っていても、なおかつ共通部分もあることである。この性質が、不可解な私たち人間の判断や行動を表現し、解き明かしていくときの鍵になる。

【　ファジィな関係　】

　コンピュータでの相性診断というのがある。どんなふうにやっているかは、個々のプログラムによって違うと思うけど、ファジィの考え方を持ち込むとけっこううまくいくと思う。お嫁さんのほしい男性20人に20項目くらいの質問をして、好きとか、嫌いとかを調べる。今までなら、○か×で二者択一だったのを、何%くらい好きかというふうに答えてもらう。このデータに対して、おむこさん探しの女性が来て、20の質問に対してやはり何%くらい好きとかいうふうな「ファジィな回答」をする。これらのデータをファジィ理論のmax-min理論や、適当な重みづけの評価関数などを使って処理し、最も相性のよい男性を選ぶ。もちろん、こんな方法で相手を選ぶのは実際的ではないし、まぁ、お遊びである。

　○×式の回答方式の場合だと、お互いが少しは理解し合える部分を共有できるケースでも、片方は○、片方は×と答えてしまって、相性が悪いと判断されるけれど、ファジィな回答では、片方が80%くらい好き、もう一方が40%くらい好きと答えた項目では、少なくとも40%の好きを共有できることになる。もちろん、80%と答えた人の40%と、もともと40%と答えた人の40%という値は、そのものがファジィな、主観的なものであることを忘れてはいけない。しかし、そういうあやふやななかにも、共通する部分を持てるところが、ファジィな関係である。

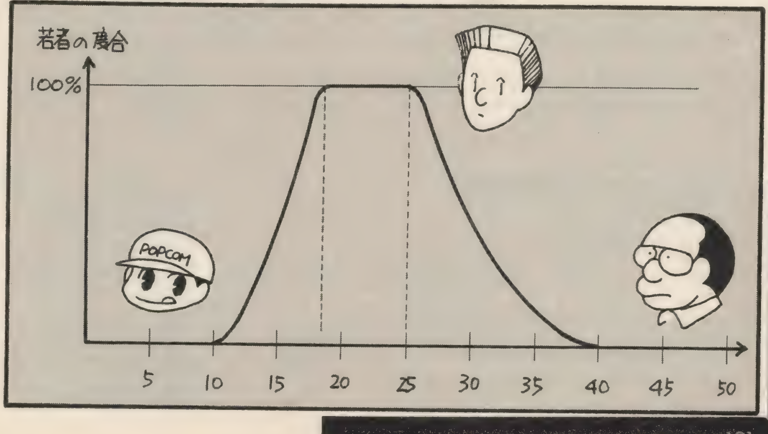
【　ファジィの時代　】

　これまでの厳密な論理体系の上に立って、確実な、あるいは明確な判断基準のあるものを対象としてきた多くの自然科学の分野で、ファジィな考え方を取り入れた研究が広まっている。ファジィの考え方は、「あいまいな判断基準に立つもの」を対象に、厳密な方法論で研究するものであって、ファジィ理論そのものが、あいまいな理論であるわけではない。

　人間の言葉や感覚や感情は、もともとファジィなものであって、私たちはこのファジィなものをたくみに処理して（ファジィ情報に基づいて推論することをファジィ推論という)、会話したり、愛したり、怒ったり、泣いたり、笑ったり、とんだり、落ち込んだりする。「好きだけれど、大嫌いだ」などという矛盾に満ちたことを平気で言ったりする。それゆえの悩みも多い。ファジィ理論が考えられるずっと以前から、否、人間発生のそのときから、人間はファジィな存在だったのだけれど、これからは、ファジィを意識したファジィの時代が来るにちがいない。

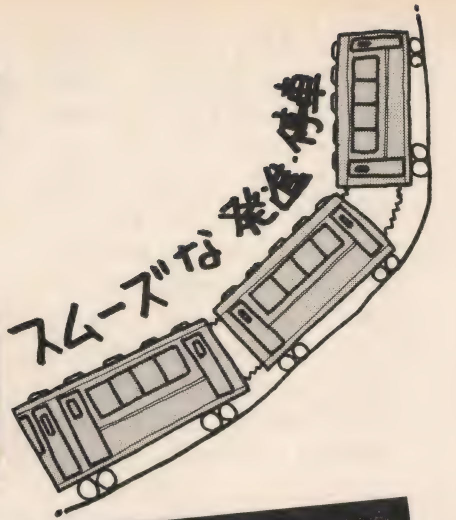
　近頃「ファジィ」が注目されてきて、わが編集部でも、みんなそれぞれに「ファジィ」という言葉を、ファジィに理解して、さまざまなイメージを抱いているようです。これもまた、「ファジィ」という言葉のファジィな現れでしょうか。（編集部・O）

■図1　若者の度合いを示す曲線(人によって異なる)



緊急特集

ファジィコンピュータはどう使われてゆくか？



ファジィ・コンピュータはその「ぼやけた」、「あいまいさ」のゆえに、これまでのコンピュータより、人間の思考や判断、行動などの方法に、いっそう近づいたといえる。これらがもし、実用化されれば、人間社会のさまざまな分野で、大いに役に立つだろう。いや、実際にも、いくつかの分野ですでに活用され始めているのだ。

【ゆるやかに発進・走行】

ファジィ実用化の好例として、最初に評判となったのは、「日本でいちばん乗りごこちがいい」といわれる仙台の地下鉄だ。その運転席には、ファジィ制御のコンピュータがつけられているので、運転手はただ発車ボタンを押すだけ。地下鉄はゆるやかに発進し、急カーブその他の場所でも、最適のスピードで走っていく。

「うん、あれは快適だよ。ググッと急発進することもなければ、ガックンと急停車することもない。じつにスムーズな走り方をするんだ」

とは、大の鉄道マニアであるPOPCOM記者・Sの感想だ。札幌の地下鉄もよかったけど、仙台はそれ以上だという。

しかも注目されるのは、ファジィを用いると、各種の制御システムがコンパクトにまとめられること。

「あの地下鉄の場合は、100ミリ秒に1回の割合でファジイ推論を行って、電車を制御してるんですがね。ファジィ制御用のプロセッサーは、なんと8ビットのマイコンですよ」

と、それを開発した日立製作所の担当グループも、報告している。ファジィはけっして大規模なものではなく、むしろ小型・省エネ派なのである。

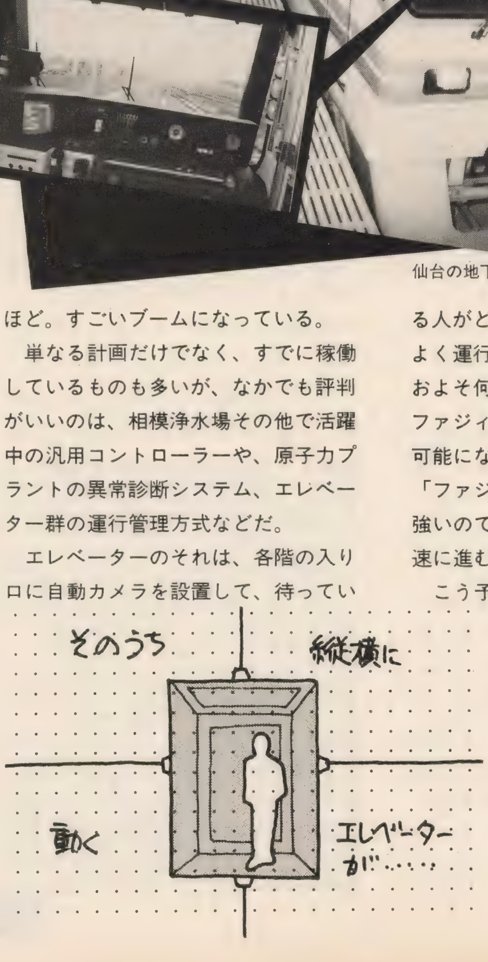
【急速に広がる活用範囲】

この地下鉄の評判がキッカケになって、コンピュータ関連の企業や技術者が、ファジィの活用に注目。通産省に提出された計画だけでも、あっという間に100件を超え、最近は数えきれないほど。すごいブームになっている。

仙台の地下鉄。ファジー制御で動きはスムーズ。

単なる計画だけでなく、すでに稼働しているものも多いが、なかでも評判がいいのは、相模浄水場その他で活躍中の汎用コントローラーや、原子力プラントの異常診断システム、エレベーター群の運行管理方式などだ。

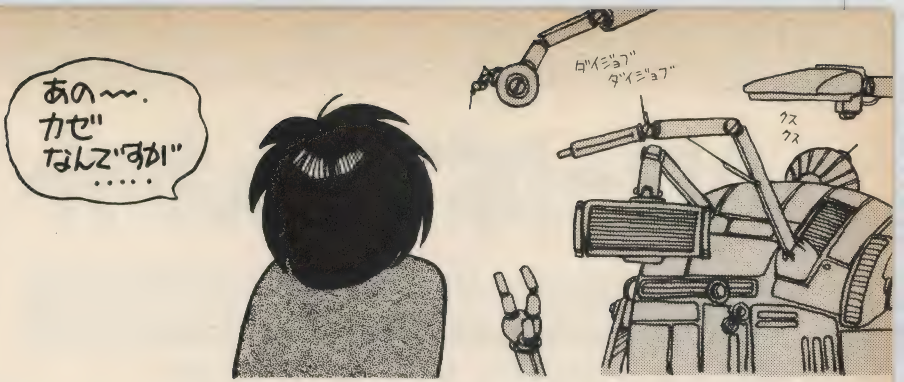
エレベーターのそれは、各階の入り口に自動カメラを設置して、待っている人がどの階に多いかを確認し、能率よく運行するもの。待っているのは「おおよそ何人」、「どのくらい」という、ファジィ推論で判断するから、それが可能になるのだろう。



「ファジィは画像認識や音声認識にも強いので、今後はその方面の開発が急速に進むはずだ」

こう予測するのは東京工業大学の菅野道夫教授だが、その研究室では音声認識装置つきの模型自動車(ファジィカー)を開発したばかり。

「ファジィのすぐれている点は、理工系の分野だけでなく、社会科学系の分野にも、さまざまに応用できる



ことでしょう」

現に菅野教授が山一証券と協力して開発した「ファジィ理論応用の株式投資情報」は、かなり正確な情報を出すことがわかった。今後は企業の人事管理とか、選挙の得票予想そのほか、多くの分野で活用されそうである。

【期待される医療応用】

ファジィの活用範囲はじつに広いわけだが、私たちの身近なところで、最も期待されるのは、医療への応用ではなかろうか。そう思ったら、まさにピッタリの研究会があった。「バイオメディカル・ファジィシステム研究会」がそれだ。

その第1回年次大会が2月16〜17日に、川崎医科大学（岡山県倉敷市）で開かれたので、POPCOM記者も取材に行ってみると、そこに集まったのは全国の医学者やコンピュータ関連の学者たち150人あまり。

「発足したばかりの研究会なので、まだこの程度の参加者ですがね。若くて熱心な研究者ばかりだから、これから大いに発展するでしょう」

と、発起人の斎藤泰一・川崎医科大学教授――。「ファジィ理論の医療応用の面では、注目すべき試みが各分野で行われ、すぐれた成果をあげつつあります」と語っていた。

その一つが、「甲状腺にできた腫瘍のパソコン診断」だろう。これは同大の有田清三郎助教授（数学）や、原田種一教授、片桐誠講師（内分泌・甲状腺外科）らが開発したものだが、それを利用した悪性腫瘍（ガン）の正診率は相当なもの。

「悪性21例、良性39例を、パソコンに診断させたところ、悪性は100%正しく診断。そして良性のほうは5例だけ判定不明としたほかは、すべて正しく診断しました」（有田助教授）

その正診率は約92%ということになるが、ベテランの医師が診断しても、正診率は80〜90%ぐらいといわれているから、パソコンのほうが上まわったわけである。「こんなに高い正診率なら医療の現場でも十分に活用できる」と研究会の出席者たちも感心していた。

【ファジィは医療向き】

しかも興味深いのは、そんなパソコン診断が、いかにもファジィ的なこと。有田助教授らの説明によると、こんなやり方なのだ。

「診断のポイントに選んだのは、腫瘍の形、ふちのなめらかさ、境界のあいまいさ……など、わずか7項目ですがね。それぞれの項目に、ファジィスケールの選択肢を設けて、医師たちに判定させるわけです」

その選択肢も、たとえば「形」の項だと、①円②ややだ円③だ円④やや不整形⑤不整形といった調子。ずいぶん大ざっぱな判定みたいだが、いいかげん好き？のファジィには、これで十分なのだろう。

また、ある腫瘍を診断して、A医師は「だ円」とみたのに、B医師は「ややだ円」と判定する――というケースがあっても、それほど大きな誤りは生じない。ファジィがもともと「あいまいな」ものだからだ。

その研究会ではさらに、「歯科の矯正治療」、「人工心臓」、「検査診断」その他の分野に、ファジィを応用した例が報告されたが、そのなかには「実用化有望」というものも少なくなかった。

「ファジィは〝あいまいさ〟の点で人間に近いといわれていますが、だからこそ人間を対象とした医学にはうってつけ。医学、数学、工学の分野が協力して、医療の先端で役立てていきたい」

研究会の会員たちは「ファジイを活用した医学」の将来性に、大いなる期待を寄せていた。（編集部・I）

去る2月16、17日に倉敷市で開かれた「バイオメディカル・ファジィシステム研究会」の第1回大会。ファジィコンピュータの第一人者、山川烈熊本大学助教授も出席して、熱心な研究発表が行われた。

ファジィ理論の医療面への応用が、これからどういう方向へ進むか？　大きな一歩がふみ出されたわけだ。

ハロー!ポプコムネット

ポプコムネットの電話番号は03-239-6985です。

まったくなんて天気だろう。だれさ、寒い冬になるとか
言ったのは。でも、もう春なんですね……。

今月最初の記事は、4月より導入されるという消費税についての話題です。やはり切実な問題だけに、思わずマユをひそめてしまいます。

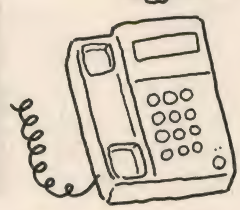
タイトル :Ma:うるうるうる。　　(**ﾄｳｺｳｼｬ No.140222　**ﾄｳｺｳﾋﾞ:89/01/23)

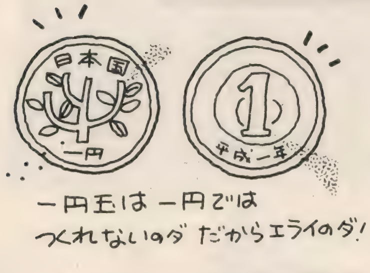
どもども、Ｍａ．Ｍａｉｓｏｎです。
うーん。。
今日弟から話を聞いて、その後
新聞を見て知ったんですが、
郵便料金、消費税導入の４月から
値上げになるんですねぇ。
葉書４１円、封書６２円？
冗談でしょ。
電話も３％値上げとか・・・。
うちは多くて￥15,000ぐらいだから
￥450 とられるのかぁ。
私は悲しい。
郵便
切手、葉書の自販機は１円導入の改造は
コストが高くつくので何枚セットという形にするそうです。
１円、２円切手は廃止寸前のを大量加刷するそうで、
まあ、切手はシート単位でつくってるから
採算はとれるんでしょうねぇ。
（そうなると１円切手は１シート１００円ですね。）

タイトル :M★:電話代　　(**ﾄｳｺｳｼｬ No.110133　**ﾄｳｺｳﾋﾞ:89/01/26)

ども、もろぼし　らむです。
@

@
★最近どうも電話の使い過ぎはいけない！、と思いまして通信記録をつけて
@
いるのです。これからは、こうしとかないと妹の長電話のせいで電話代が上
@
がっている責任を私に転嫁される訳で、自衛策です。うちから東京２３区は
@
３８秒につき１０円なんですねえ。ＰＯＰＣＯＭ－ＮＥＴに１０分つなぐだ
@
けで百五十円！！うーん、なんて高いのだろう。ＤＤＸ－　Ｐに変えようか
@
しら。そういえば、消費税でまたまた電話代が上がるんですよねえ。げーー





タイトル :便乗値上げ．．．　　(**ﾄｳｺｳｼｬ No.120136　**ﾄｳｺｳﾋﾞ:89/01/27)
そーいえば　うちの　お店も　いまの料金から　値上げするか　どーするか
きめてないなぁ．．．．うーーむ　どーなるんでしょ．．．
でも　３％だからねぇ　なかなか　低い料金の場合　細かくなってしまうのが
．
　　　　ミ・ソ・．．．．．．．
．
　　　　　　　　　　　　　　　　ｆｒｏｍ　Ｇ．ＢＯＹ
－－

タイトル :NY:H・Imagine(ﾋﾏｼﾞﾝ)　(**ﾄｳｺｳｼｬ No.140131　**ﾄｳｺｳﾋﾞ:89/01/24)
◆消費税でハガキが41円ですか。ウーム、勘弁して欲しいナ。なんなのそのハンパは。
私ゃ先日、官製ハガキ結構買ったけど、４月過ぎたら不足分１円切手貼れっていうの？
しかし、一円切手なんか作ったら採算が合わないだろーな。一体、どうすんのかな？
まさに、一円を笑うモノは一円に泣く時代なのネ。サイフに小銭がふえそうだ。

私たちがいちばん心配しちゃうのは、何と言っても電話料金のこと。物品税などが廃止になるという話ですから、パソコンの買い換えでもしようかなァ!?

メンバーの身のまわりでは、さまざまな出来事が起きているようで。思わずクスッと笑ってしまいそうなこと、おどろいてしまうようなことも。

タイトル :093- ネコ (**トウコウシャ No.130602 **トウコウビ":89/01/28)

UPできなかった昨日の分です。 (中身はたいしたことないけどUPします)

やっ ほーっ <゛>>>>><くわえたTAMAです。

それは 今日の午後のことだった....

屋根の上で ドタドタと音がする....

「また猫かぁ?」 と 思いつつ 窓の外を見れば..

視線を塀の上に移すと...猫が 1匹，2匹，3匹.......

げげげげげっ ななんと 猫が6匹並んで(縦に) 歩いているではないかっ

(もっと感動するENDINGを期待してたみなさん 残念でした。)

生まれて初めてだわぁ こんなの...何かの前ぶれかぁ?

タイトル :お久しぶりです ミイナ (**トウコウシャ No.130661 **トウコウビ":89/01/20)

今晩はっ!! お久しぶりです。
どうも 倦怠期っていうのか・・・なんかクロスネット
できなくて...昨日久しぶりに某NETに顔だしたら、
Tacchanが丁度いて POPCOMのこといろいろと聞
いて 復帰しよーっかな? って思って来ました。

どうも黙ったまま来なくなっちゃってゴメンなさい!!
いろいろとご心配かけちゃったみたいで.....ホントに
ごめんなさい!
これからは ちょくちょく顔だして復帰したいと思って
ます。

ちょっと来なかったらずいぶん新しい方が増えたんですね

どうも みいなといいます。 どうぞ宜しくお願いしますねっ!
84日後は15歳です。

それでは...また 宜しくお願いします。

みいな

タイトル :Z:眠い!!!! (**トウコウシャ No.130605 **トウコウビ":89/01/23)
ども、ZELLです。
=
あ゛ー・・・眠い。

なんか、最近夜ふかしが好きで、本とか読みふけってます。

ま、本と言っても、マンガですけどね。

この時間をテスト勉強につかえば・・・・と、思っても、やっぱマンガ読んじゃう私

だったりします。
=
ん゛ー、しかし最近の書き込みの多さは、すごい!

なーんで、試験前&試験中ってば、書き込み増えるんでしょーねぇ。

「日コン連パナコム受験SIG」のお知らせ

日本コンピュータクラブ連盟（大阪市浪速区難波中2-4-3、村上ビル、TEL 06-644-6901）は、上新電機の J&P HOTLINEを使って、国公立大学受験生を対象とした受験相談サービスを行う。期間は3月31日まで、全国の33国公立大学が対象となっている。

J&P HOTLINEは会員制ネットのため、日コン連ではID取得用のスターターキットを通信販売している。価格は、スターターキットと手数料・送料を合わせて3500円で、現金書留または定額小為替で左記、日コン連に申し込めばよい。

なお、日コン連では4月1日、2日に大阪日本橋の上新電機J&Pメディアランド6階で第1回オールジャパンオリジナルソフト博覧会を開催するが、現在参加団体を募集中とのこと。

それにしてもネコがねぇ……なんて劇的なんでしょう！　偶然とはいえ、おもしろいですね。

タイトル :「テスト終了」　　(**トウコウシャ No.110073　**トウコウビ":89/01/30)

ども、Melcomeです。
>>ぼのぼのMAP

現在の主なキャラとして定義されているのは..

しまりす：言わずと知れたTacchan。みんなから いじめられる存在

あらいぐま：何故か私。ボーリング場でタマを磨いてる姿から来たという話しが...

ショーねぇちゃん：KIRAさん。しまりす君をいじめる

ダイねぇちゃん：KUNIさん。既に消えたかもしれないのに、未だに語りつがれる
あの特異なキャラは不滅だ。

ぼのぼの：GENさん。　何処となく似ている..と..思う。

しまりすのお父さん：大藤氏。　すぐに、“うんっ“という台詞が出る。

てんとう虫くん：NYAZIさんがアクセプトしてしまったので決まり。
今度の集会で、しまりす君の受難を受けそうだから。

フェネックぎつね：私は　Zellさんだと思うが（“くすすっ“っていう台詞が
一番似合いそうだから）、NYAZIさんは TOMOKUN だと言う。
どっちになるか判らない。

ぼのぼののお父さん：銀猫さん。NYAZIさんの意見だよ〜ん。

プレーリードックちゃん：Tanappe さんが自ら希望。NYAZIさんが命名

こひぐま君のお父さん：Mat氏。うぅむ！　これは 誰もが うなずけると私も思う。

チンチラ君：Lastさん。NYAZIさんの命名。使い走りをやらされた経緯から？

ふみ、今度の集会ぐらいまでには 全部 定義 出来そうだな？

『ぼのぼの』というマンガの登場キャラクターを当てはめて楽しんでいるという。ちょっと想像してみてください。

タイトル :帰宅　　(**トウコウシャ No.120092　**トウコウビ":89/01/30)
やっとこ、京都から帰ってきました。まっとです。
ううー、京都は雪でした。綺麗でしたぁ！
感動！

雪の古都、京都・・・ドラマ、映画の一シーンよりもさらに美しい世界を
目に焼き付けてきました。るんるん。

あ！NUTSさんだ！どうしてたんです？もう！
”せめて”Melcomeさん程度にアクセスしなさい。

こひぐま君のおとうさん？なんじゃそりゃ？！

あーあ、受験受験・・・って・・・もう本人やる気がない！
まっと

今年の冬は“暖冬”でした。ホントにミョーな感じでした。でも意外とほかの方々の反応は？

タイトル :D：スノモ・ツアー　　(**トウコウシャ No.110166　**トウコウビ":89/01/25)

スノーモービルツアー報告

1月22日(日)〜 24日(火)に2泊3日で北海道に行っていました。馴染みのバイク屋さんの企画／主催で、パック料金が4万9800円。千歳までの往復が飛行機、現地での移動が貸切バスということを考えると、かなり安いのではと思います。食事は2日目と3日目の朝食だけですけど。
スノーモービルの運転方法ですが、相手は雪なのでハンドルを切ったからといってよほどの極低速ででもない限り、曲がってはくれません。そこで、ハンドルを切ったまま体を曲がりたい方向におもいっきり乗り出します。GPライダーのハングオフ姿勢のような感じです。体重を内側に預けたままアクセルを開けてゆくと、後ろのトラックがスライド気味になって向きが変ります。高速ならドリフト、低速ならアクセルターンの感じです。体重の掛け方が足りないと、車体が外側にひっくり返りそうになって、怖い思いをします。半日も乗っていれば、感覚はつかめます。
Damashi

タイトル :087- マダ" サムイ　　(**トウコウシャ No.130602　**トウコウビ":89/01/23)

なんで　こんなに寒いの？　　<゛>>>><くわえたTAMAです。

ゲロゲロゲロ　　なんじゃなんじゃこの寒さは。

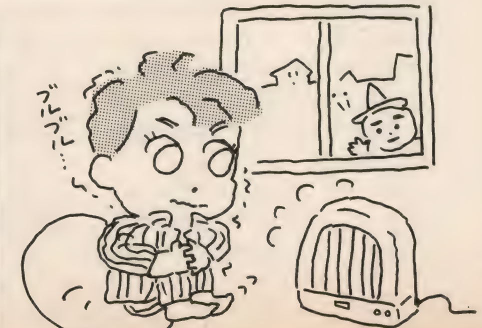
さっきからストーブずーっと　つけてるのに　部屋が温かく

ならんではないか......

まだ我家のほうは　一応雪は降っておりませんが、　八王子なんかじゃ

雪が降ったそうですし.....

明日の朝　起きたら雪が積ってたなんてことがあるかもしれない。



タイトル　:「小さな政治」の巻　　(**トウコウシャ No.130231　**トウコウビ":89/01/29)

んちゃ！　Tacchan　だすぅ。

昨日は本当に寒かったですね。

車を駐車場に持って行った帰り、滑って転んでしまった。　(う～縁起悪りぃ)
どっかの馬鹿が水をまいたらしいんですよね。　んでそれが凍ってて・・

まぁ持ち前の反射神経で何とか尻もち程度で済みましたけど。

んで、転んだ時、ふと夜空を見上げると・・うーん、星が綺麗・・

誰かの歌の文句にもあるけど、「冬の星座が一番好き」ですね。

タイトル　:ゴメンナサイ　　(**トウコウシャ No.010026　**トウコウビ":89/02/01)

ごっごめんなさい！ずーっとアクセスできなかったんです。
ちょっとテレアクトの方が調子悪くて・・・(と言い訳します)
おまけに“受験生“だったもので・・・(もう終わったのさっ)
やっとアクセスできるよー！うれしーよー。
しかし寒い。なんてったって私の部屋には“ストーブ“というものが
「ない！！」
体が震えてうまくキーボードが打てない。
テレビ見る時はこたつに入って見れるのに、パソコンの場合は
こたつに入れない！！(この気持ちわかるでしょう)
いくら今年は暖冬だからと言っても、凍りつきそうだぁっ、ぶるぶる
と、言う訳で今年こそ「ひとつきに１回」を目標に頑張りますので
よろしくお願いします。
［010026］ミッキーまうす

そろそろ春休みですか、みなさん？この号が出るころ、銀猫は箱根あたりで温泉につかっていることでしょう。
では、また来月。
――110118――銀猫。

今月の用語解説

DDX-P

デジタルパケット交換サービスのことで、電話料金の遠近格差を減らし、地方の人でも安価にパソコン通信をすることができるスグレモノ。

とても経済的で、またデータ信号の劣化が少なくて伝送品質が向上するわけなのです。利用法、契約などについては、お近くの電話局で聞いてください。

ぼのぼの

竹書房刊、いがらしみきお著の動物4コマギャグマンガ。各方面にて異常な反響を呼んでいるという、もっぱらのウワサ。ご多分にもれずポプコムネットでも……ん？　私が、ぼのぼの君のお父さんですって。

倦怠期

一時期、通信を絶って物思いにふけってしまうとき。たいていの人々は、この病(?)にかかってしまう。

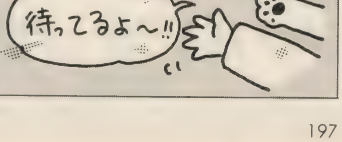
ある人は以前よりも、一線おいた通信術の楽しみ方を学び、またある人は、そのまま立ち消えになることもある。どちらにせよ、N×Tによる精神的な重圧感がついてまわるのである。

クロス・ネット

通信局の名称で存在するかもしれないが、この場合は複数のパソコンネット局を行き来すること。

ネット局の情報をお寄せください！

この欄でパソコン通信局の情報を紹介します。ご希望の方はポプコム編集部までお申し込みください。



FM音源パソコンミュージックコンサート

LIVE IN POPCOM

大好評「FM音源サウンドプログラム2」がアンコールにこたえて、大幅改訂。最新の海外ポップス7曲、オリジナル曲8曲が加わり、さらにパワーアップ。別冊で、フロッピーディスクでお楽しみください。

収録曲
楽園のDoor／彼と彼女のソネット／I Don't Know／サマードリーム／サファイアの瞳／SELF CONTROL／ファンタジー／It's TOUGH／アイドルを探せ／恋人たちの時刻／スマイルアゲン／Oneway Generation／STAND BY ME／1ere GYMNOPEDIE OPEN YOUR HEART／PETER GUNN／ONE NOTE SAMBA／I SHOT THE SHERIFF／LUKAほかオリジナル曲8曲。計27曲。

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkIISRシリーズ FM-77AVシリーズ）用
サウンドコレクション2
定価980円

「別冊ポプコム・サウンドコレクション2」がそっくりフロッピーディスクで楽しめます。
FM音源 サウンドプログラム
フロッピーディスク2 改訂版
（5インチ2D版）
PC-8801mkIISRシリーズ 定価3,000円（送料含む）

FM音源で聴く、魅惑のポップス全30曲。
別冊で、ディスクで発売中。
FM音源 サウンドプログラム
フロッピーディスク1
定価3,000円（送料含む）

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkIISR FR TR FH MH）用
サウンドコレクション
強矢邦生・著 発売中・定価980円 小学館

FM音源サウンドプログラム フロッピーディスク1・2の
お申し込みは、下記あて先まで。

申込方法
FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

申込先
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

AMUSEMENT RADAR

アイドル探検隊
西田ひかるちゃんのまき

J.D.＆ブルックリンの
映画にもいろいろある

パソコンだけがゲームじゃない
THE GAME MUSEUM

べう子の
怒濤の
小物グラフィティー

ドクトルグッチーの
今月のこれがイチバン

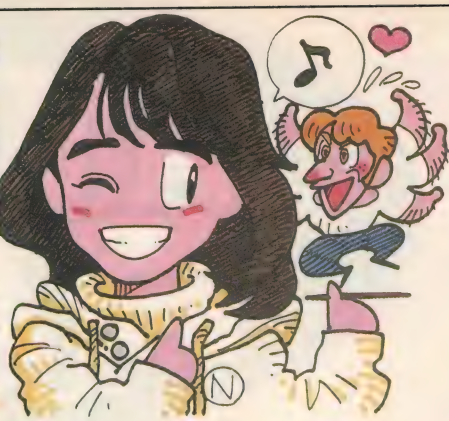
くるんまの
I LOVE
アーケードゲーム

今月のアイドルは、なんと西田ひかるチャンだぞ。それに『ウイニングラン』とかレースゲーかっこいいビデオゲームも登場する。おなじみグッズコーナーは怪獣特集なのだよ！

ドクトル・グッチーの

アイドル探検隊・8

西田ひかるちゃんの巻



ハーイ！　ロバートです。今月紹介するのは、スポーティーな魅力の西田ひかるちゃんデスヨン！　晴海のウォーターフロントでレッツインタビュー。

ウォーターフロントと騒がれちゃいるが、やっぱり東京湾はよごれてる。でも、ひかるちゃんだけはキレイだぜ。

ひかるちゃんって動物にたとえると？

ロバート（以下R）　ハァ～イ！　みなさんお元気デスカ？　アイドルにさえ会えれば、いつも元気なロバートでース。今回のアイドルは、このところ人気急上昇、天井ぶち破りの西田ひかるちゃん！　この4月でデビュー1周年を迎えるひかるちゃん。なんと4月からNHKの朝のドラマ小説「青春家族」への出演も決まってるンデェス。

早春の日ざしの埠頭で、春そのものって感じのひかるちゃん。さっそく、インタビューデッス。

いやー、髪伸ばしたらグンとオトナっぽくなりマシタネ。

ひかる（以下ひ）／1年でやっとここまでのびました（笑）。デビューしたとき、ほんと短かったんですよね。

R／ソレだけ長い間ガンバッたわけですネ。仕事には慣れましたカ？

ひ／テレビなんかだとまだ緊張しますね。この間テレビでドルフ・ラングレン（レッドスコルピオンのごっついオニーさんデス）さんとお会いしたんですけど、やっぱりアガっちゃって。

R／そーいえば、ひかるちゃんはアメェリカ生活が長かったんですよネ。

ひ／ええ。生まれて10カ月ぐらいで、もう向こうに行っちゃって、12年暮らしてました。

R／オゥ！　そのワリにはワタァシより日本語じょうずですネェ。

ひ／話すのは大丈夫なんですけど、字がうまくないんですよ。

渚のタイトロープとはこのことだ。ノリダー、うみ！

R／春といえば卒業やナンカで別れの多い季節ですけど、日本に帰るときは友達との別れとかツラかったデスカ？

ひ／すぐにはピンとこなかったんですけど、半年ぐらいしてじわ〜っと。でもこっちでまたたくさん友達もできたし、電話で話したりもするし。

R／フーム、フム。ナルホド。そーいえば4月3日からのNHK朝のテレビ小説「青春家族」への出演が決まったそーですネ？

ひ／ええ、陣内孝則さんの妹役なんですけど。わたしわさびだめなんですう(笑)。ねりからしとかも。

R／役が決まったときの感想は？

ひ／信じられなくて、わたしで大丈夫かな？なんて思ったりして。オーディションのとき、ただ笑いものになっただけだから（笑)。

R／？　ドーシテデスカ？

ひ／自分を動物にたとえたら何ですかって聞かれて、次にそのマネをしてくださいって言われちゃって……。

R／ひかるちゃんはナント答えたノデスカ？

ひ／ほかの人はネコとか言ってすぐにマネし始めたんですけど……。わたし、鹿って言っちゃったんですね（笑)。

R／シカ！　どうやってマネたの？

ひ／……こうやって（笑)。

R／オ〜ゥ！　読者の皆さんにお見せできなくて残念デェス！　ひかるちゃんのシカはトッテモかわいいンデェス。目をくりっとさせて……。

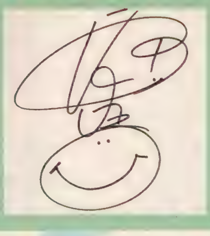
それがオーディションに通った原因だと、ロバートはオモイマース！

ところで、今度のNewシングルですガ？

ひ／明るくって、ノリがよくって、それでもバラードっぽい落ち着いたメロディーも入ってて、すごくきれいな曲です。ぜひ聴いてください。
R／モッチロンデェース！　では最後に今後の抱負を聞かせてくだサーイ。
ひ／歌も役者も、まだまだこれからなんで、精いっぱいがんばりたいです。
R／ドォモ、アリガトウゴザイマシタ。歌にドラマに、大活躍してくれるひかるちゃんをロバートは期待してマース。ゼヒ、頑張ってクダサ〜イ!!
　ところで、次回は……。
グッチー／ハ〜イ、ハイ!!　満里奈ちゃんに決まりじゃあっ!!
ブルック氏／ぜぇ〜ったい、工藤静香ですよね？　ネッ、ネッ。
R／エ〜イ！　アンタらはひっこんデテクダサイッ!!　トニカク次回をオタノシミにネ〜ッ。

ひかるちゃんインフォメーション

最新シングル「恋は白いTシャツ」定価700円でキャニオンさんから3・15発売。



カワイイひかるちゃんのサイン色紙を5名にプレゼント！　おまけコーナーを見るべし！

R／今月はドーデシタ？　ロバートはトッテモシアワセ〜〜〜ッ！デシタ。では、プロフィールからいってミヨ！
○西田ひかる（本名／西田光）
○1972年8月16日生まれ。血液型O。
○身長162cm。B83、W58、H86。
○神奈川県出身（1973〜85年の間渡米）
○すでに、シングル3枚、アルバム1枚、ビデオ1本が発売中！で、3月15日には第4弾シングル（左の写真ネ）が発売！　さらに3月19日から全国8カ所で春休みキャンペーン「HELLO／P-CAN SKY」が行われマス。詳しくは、ひかるちゃん自身が最新情報を教えてくれる「西田ひかるテレホンコール」（03-5386-4444、06-624-4444、0722-71-7777、番号は正シクネ）を聞いてミテクダサーイ！　バハハーイ！

撮影　森山成雄　イラスト　近藤豊丸

ANIMATION VIDEO

ドクトル・グッチーの 今月のこれがイチバン

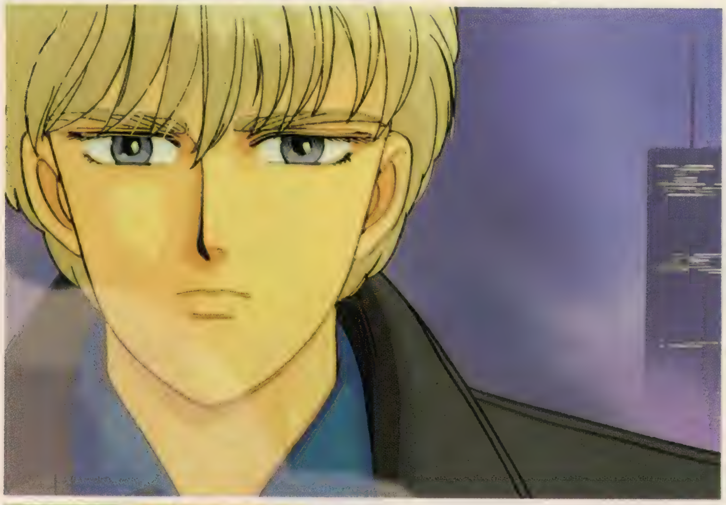
ウワサのアニメビデオだけでなく、今月は新作劇場用アニメも一挙に大紹介！ 諸君、春休みは目の前に迫っている！ その前に、見たいビデオの再チェックをしてはいかがかな？

バスケットボールのときの姿 ハチマキもピッタリきまって、真剣なまなざしの横顔だ

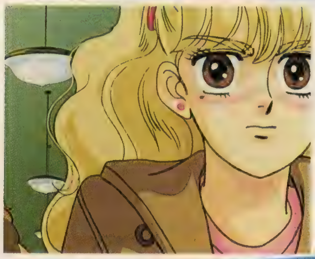
成田美名子の大人気作品!! 異色度・注目度No.1

サイファ・ザ・ビデオ

ビクター音産より定価9800円で好評発売中。これまでの原作つきビデオとひと味違うオリジナル・アニメ・ミュージックビデオ。



さまざまなドラマを生む街、ニューヨーク。その愛すべき街に、サイファの日常はある。彼は何を思うのか。



元気のかたまり少女・アニス 勇気をふり絞って彼女はサイファに声をかける「友達になりたい！」

まさに、アメリカの雰囲気たっぷりの美術である

(本文中、Dr.グッチーはG。アシスタントのミポリンはM。とゆーことで)

G／はぁ～るがきた、はぁ～るがきぃ～たぁ、どぉこにぃきたぁ～～。

M／そりゃ、先生のアタマにでしょ！

G／ぶぁかもん！ ワシがせっかく季節感を出してやっとったのに……。とにかく春！ 春といえば、別れと出会いの季節じゃ。ワシも何かいいことありそーな予感が。ウキウキ。ウヘウヘ。

M／やっぱり、春がきちゃったんだ。先生の脳ミソに……。

G／こらこらっ！ 大人をバカにするのもえーかげんにせい！ それでは春にふさわしいアニメビデオからいってみよ！

M／ハ～イ。これはちょっと毛色の変わったビデオですね。

G／ウム。原作は言わずと知れた人気少女マンガ家成田美名子の作品、「サイファ」（白泉社刊LaLaに好評連載中、単行本も8巻まで既刊）じゃな。

M／双子のシヴァとサイファのお話なんですよね。ふつうマンガのアニメ化っていったら原作のストーリーをそのままアニメにするのにこれは……。

G／まるでミュージック・ビデオじゃ。

M／でも、すごくオシャレですてき♡

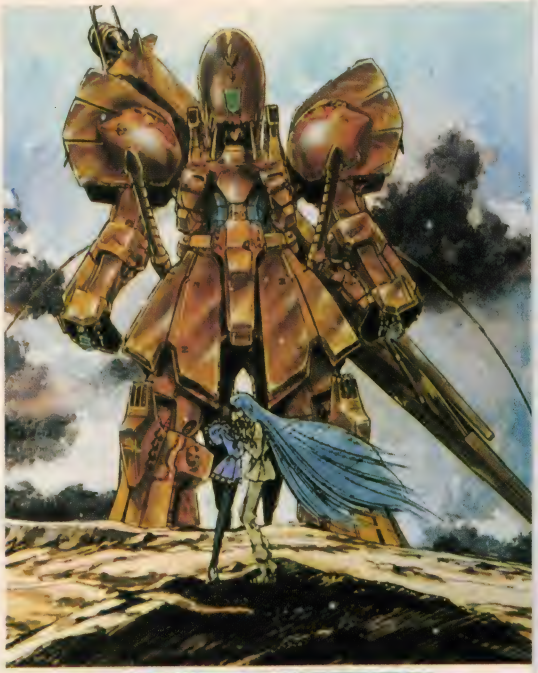
G／主人公のセリフも全部英語（日本語字幕スーパーつき）じゃし、構成も凝っておるな。原作者がファンのトンプソン・ツインズのオリジナル曲が入ってたりして。成田美名子作品として初めてのアニメ化じゃが、じつにおもしろい試みといえるじゃろう。原作の雰囲気はよく出とるしな。

M／こういうのもいーですねぇ。

オープニングの1シーン ニューヨークに朝が来た

ビデオじゃないけど

絶対おすすめ！最新映画

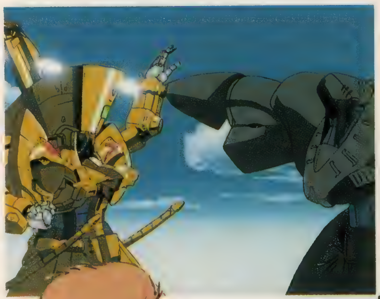


黄金のモーター・ヘッド、ナイト・オブ・ゴールド。

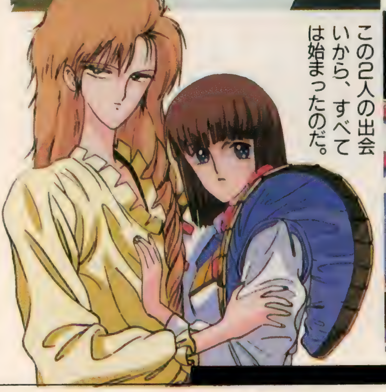
『エルガイム』の永野護原作、一大SFファンタジー!!

ファイブスター物語

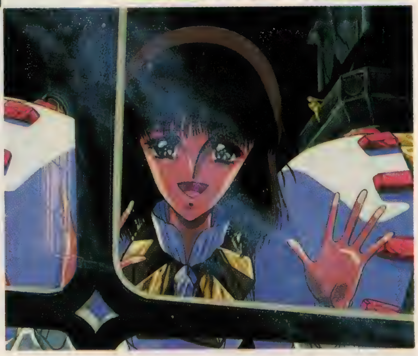
東宝洋画系3月11日公開



人の形をした有機コンピュータ。それがファティマ。――ラキシスが目覚めるシーン。ソープとラキシスの乗るナイト・オブ・ゴールドは、まさに無敵の強さなのだ！



この2人の出会いから、すべては始まったのだ。



G／とぉつぜんだがぁ！　映画の紹介じゃあっ！　このワシが自信を持ってすすめるっ！　絶対見るのじゃあっ！

M／ど、どーしたんですセンセイ……。

G／いやぁスマン。年がいもなくコーフンしてしもうて。ま、それほどにスバラシイ作品なんじゃよ。この春、アニメファン最大の期待作がコレじゃ。

M／あの『エルガイム』でロボットアニメに革命をもたらした永野護原作の。

G／そうじゃ。月刊「ニュータイプ」(角川書店刊）に連載、大好評のSFファンタジー大作の初のアニメ化じゃ。永野メカの神髄ともいうべきモーター・ヘッド、人の形と心を持った有機コンピュータ、ファティマなど、もう見どころが、画面じゅうにあふれ返っとる！

M／これは、ゼヒ見なくちゃね♡

Dr.グッチーの なんでも質問箱

G／さァ／　今月も世界の謎を解明するぞーい／　ワッハハハ／

M／そんな立派なもんでしょうか……。

G／まあまあ、では今月の質問。福岡県のバッキーNo.3くんのおはがきじゃ（しかし、なんつーペンネームだ)。「アイドルのサインを手っ取り早く集める方法を伝授していただきたい／」とのこと。フフフ……。アイドルのサインか……。それは簡単なことじゃよ。ズバリ業界人になることじゃ／　それも編集者がよかろうて。ある編集者を例にとってみよう。まず3年ほど前、“うしろゆびさされ組”のインタビューをし、1stアルバムに2人のサインを入れてもらったのを契機に、生稲晃子、工藤静香、我妻佳代、ゆうゆ、新田恵利……などなどのサインをもらいまくり、今では某パソコン誌にアイドルコーナーを設立。自分の好みでアイドルの選択をして、ここでもサインをもらいまくっとるそうじゃ。

M／あの……、それひょっとして、先生のことでは……。

G／ギ、ギクッ／　う、うるさい／

M／この色紙は何なんですか／

G／う……バッキーくんには、希望商品の中山美穂ポスターをプレゼント／

M／ごまかすなっつーの／

ガルフォース・新シリーズついに始動!!

レア・ガルフォース

3月21日、定価5800円でCBS・ソニーより発売!!
今度は地球を舞台に幕が開く!!

ガルフォース・サーガ地球章がいま始まる。

人類の未来をかけて5人の少女戦士・ガルフォースが立つ！

G／さて、新作ビデオアニメの紹介に戻るとするか。まずはこれじゃな？
M／ハイ。ガルフォース新シリーズです。前３作の宇宙章――人類の有史以前の２大種族の戦いに対して、こちらは2089年の地球章ということでーす。
G／単なる続編ではなく、前作に呼応するテーマ、ストーリーらしいのじゃ。
M／最終戦争後の地球で明日を信じて立ち上がる５人の戦士たち／　人類撲滅をねらうサイバーロイド軍団に、彼らは果敢に戦いを挑んでゆく……。

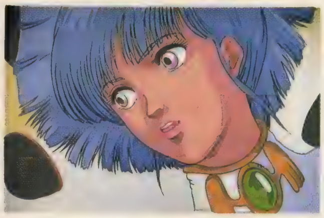
戦う少女たちに明日はあるのだろうか⁉　相変わらず魅力たっぷりの園田健一キャラたち／

ついに完結!!　シリーズ第3弾

沙羅曼蛇 ゴーファーの野望

コナミ工業より、定価1万2800円で好評発売中!!
人気ゲームのアニメ移植版も、これで完結だ！

グラディウスの勇士ダーンは再びバクテリアンに挑む。



とらわれのステファニー。彼女の身に迫りくる危機とは⁉

M／ポプコム読者ならおなじみの、コナミさんから出てるアニメビデオ／　だれでも一度はやったことのある人気ゲーム『グラディウス』、『サラマンダ』のアニメ移植版の第３弾です／
G／ウム。このシリーズもついに完結の時を迎えたか……。ゲームのアニメ化、キャラデザインが美樹本晴彦など話題のシリーズじゃったな。スペースファンタジーアニメに新しい世界を広げた意味は大きかった。
M／で、完結編の今回のお話は、惑星ラティスの王子、ロードがグラディウス星を訪れるところから始まります。ところが、ロードが思いを寄せるステファニーが、悪魔の星団バクテリアンの手にさらわれてしまい……。
G／ついに、バクテリアンとの決着をつける時が来たのじゃあっ／

正義は我にあり!!

Dr.グッチーVS プロフェッサーM

前号、前々号より白熱してきたプロフェッサーMと、われらがグッチーとの戦い／　ページを飛ばした恐るべき戦いの、結末やいかに／
G／と、いうわけでだなァ、最近プロフェッサーMのコーナーの人気が、ぐんぐん上がってきておる。そこで今回は一矢むくいるべく、彼の弱点をバラすことにした。
M／やり方がきたないですね。
G／えーい／　正義は何をしても許されるのじゃ／　じつはここだけのハナシじゃが、彼はセガの〝ファンタジースターII〟をやりたいがために、セガ・メガドライブを買うつもりのようじゃ。さらに昔〝ファミコンウォーズ〟で、ワシに大敗を喫したこともある／
M／ハァ……情けない戦い……。
G／Mよ／　来るなら来い／（続く）

まいどおなじみ

今月の新作ビデオ

熱き男たちのすさまじくも悲しい戦いがいま!!始まる

プレシディオの男たち

サンフランシスコにある軍事基地プレシディオで殺人事件が……。

M／シブイわぁ～。ス・テ・キ♡なおじさまって感じが、たまりません。
G／そ、そうか？　テレるのう……。
M／な～にネボけてんですか！　違いますよぉ！　主人公役ショーン・コネリーのことですっ！　サンフランシスコを舞台に、軍事基地で起きた謎の殺人事件を追う憲兵隊隊長。背後になにやら組織の影が……とね、先生？
G／……いいんじゃ。もうワシなんて。
M／いつまでスネてんのかしら……。で、坂の街サンフランシスコ市街での息詰まるカーチェイス。チャイナタウンでの大追跡戦。そしてクライマックスの大銃撃戦と、もうアクションの連続！
G／……。
M／んもう、先生もステキだってば。

CIC・ビクタービデオより、定価1万5800円で3月24日発売予定。本格アクション大作。

恐怖度、衝撃度No.1!!

プリズン

全世界を震撼させた実録ショッキング・プラズマ・ホラー。無実の罪で処刑された囚人の怨念が……。

M／先生、元気出して。
R／そーデース。この作品をしっかり見てゲンキ出してクダサーイ。
G／ゲゲッ！
M／もうっ！　ロバートさんったら。先生はホラーが苦手なの知ってるくせに。でもこれは実話の映画化。二十数年前に無実なのに電気イスに送られた男の怨念が巨大なパワーとなって刑務所を襲うんです。脱獄囚が鉄パイプで血みどろの串刺しに……。
G／ゲゲゲーッ。
R／オ～ウ！
ミポリンも人が悪いデェス！　それと本物の刑務所で、本物の囚人を使って撮ったのも話題になりマシタ……。
M／あっ、先生しっかり！

CIC・ビクタービデオより定価1万5800円で3月24日発売予定。レニー・ハーリン監督の出世作となった作品。

この刑務所は呪われている。

傑作ファンタジー大作がついにビデオ化

ウィロー

RCAコロンビアピクチャーズより定価1万6800円で好評発売中。

G／これこそ『スター・ウォーズ』のジョージ・ルーカスと『コクーン』のロン・ハワードが構想15年、製作２年をかけて作り上げたファンタジー・アドベンチャーじゃぁーい！
M／先生！　立ち直ったんですね？　よかったぁ。
G／何がよかったぁじゃ。君があんな娘とは思わなんだぞ！
M／あれは、ビデオの紹介だってば。
G／まあ、よい。んで『ウィロー』じゃが、剣と魔法の支配する世界、そこはバウモルダ女王のもと戦争状態にある暗黒時代が舞台じゃ。ある日、将来救世主となる赤ん坊が生まれ……。
M／女王が殺そうとする、が。
G／なんとか難を逃れてウィローの手に託される、と。やがて、ダイキニ族の戦士マッドマーティガンとともに女王を倒すことに……。ＳＦＸもたっぷりでじつに見ごたえのある作品じゃ。ウィロー役のワーリック・デイビスは『ジェダイの復讐』がデビュー作、とな。

G・ルーカスが贈る、大冒険ＳＦＸファンタジー。

バトルニューウェーブ
美少女バイオレンス

花のあすか組！

九楽あすかを待ち受ける死のゲーム。

M／笑わせんじゃねえよっ！
G／ま、また気の荒い……。
M／ちがいますぅ。つみきみほちゃん演じるところのあすかの真似なんです。
G／（ボソッと）地と変わらんじゃないか……。
M／えっ？　何？　何ですってぇ⁉
G／いや、いや。確か原作は……。
M／高口里純。「月刊あすか」（角川書店刊）に連載され、爆発ヒットしたんです。現在ではコミックスも9巻、外伝2巻が出てます。新宿の歌舞伎町を舞台に美少女あすかが大活躍！
G／去年の8月に公開されて、かなり反響があったんじゃよ。
M／原作とちょっと変えてあって、時代が近未来ってことになってるんですよね。
G／あすかのライバル、ヨーコに武田久美子。みほちゃんもスタントに体当たりで健闘。テレビのとはひと味違うぞ。

ポニーキャニオンより定価1万4800円で好評発売中。原作を下敷きに設定を近未来としてある。

突如出現！　ドクトル・グッチーの

MARINAコーナー

M／また自分の趣味でコーナーを作っちゃいましたね……。
G／フン！　だって満里奈ちゃん好きなんだもーん。
M／……勝手にすれば？
G／というわけで、昨年秋の『もう夢からさめないで』以来4カ月ぶりのシングルがこれじゃッ！　今までの曲調とは少し異なり、あくまで春をイメージした、ポップなニューミュージックに仕上がっておる……と思う(チャーリー江崎さん、どうでしょう?)。今回のスタッフじゃが、作詞は、満里奈を初めて手がける吉元由美、作曲はおなじみ岸正之（名曲、ハートでCatchやEVER GREEN、夏の短編でおなじみね）だ。アレンジャーは、これもまたパノラマでMerry Christmasや八月最初の水曜日といった、MARINAフリークにはおなじみのナンバーを担当した武部聡志じゃ。
M／く、くわしい……。マニアですね。
G／えーい！　いいじゃないか！　発売は3月21日、EPIC・ソニーより！　4月21日のNewアルバムについては、次号で報告するぞ！　いやー、平成元年も満里奈で決まりじゃの！
M／勝手にさらせ！

渡辺満里奈、新曲『カレンダー』3月21日、EPIC・ソニーより発売。CD＝1000円、シングル＝700円、カセット＝1000円。

今月のおまけコーナー

G／てなわけで、今月はどうじゃったかの？　ところでこのグッチーのページでは、4月から大幅な改良計画を予定しておるのじゃ。
M／ゲ、ゲゲ!?
G／うむ。まず、以下のような計画を考えておる。見てくれい！

①グッチーのテレビ研究室

このコーナーでは、かつてのノリダー特集のように、人気のあるテレビ番組を大解剖する。アイドルドラマなんかを取材する予定じゃぞ。

②何でもマップ——東京大冒険！

原宿に林立するアイドルショップのマップや、業界マップ、おもしろショップマップなどなど、何でもマップにしちゃうというダイナミックな企画。ワシが取材して、おすすめのお店なんかも紹介しちゃうぞ。

③イロイロビデオ特集！

以前やった航空映画特集のように、1つのジャンルにしぼりこんで、ビデオソフトの紹介をしようというコーナーじゃ。

④君も○×になれる！

編集者になるには、アニメーターになるには、などなど、実際その職場にいる人にインタビューして答える、業界Q&Aじゃ！

——てなわけで、こんな企画を考えておる。みなさんの意見を聞かしてくれい。
M／今年24歳のミポリンもお願いします。
G／さて！　今月のプレゼントは、西田ひかるちゃんのサイン入り色紙じゃ！　5名様にプレゼントするぞ！　はがきに①アイドル探検隊で取り上げてほしいアイドル　②新コーナーのアイデア　③なんでも質問箱への質問——以上を明記して、〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部・Dr.グッチー4月号プレゼント係まで。4月8日の消印有効なのじゃ！
生まれ変わるこのコーナーへの注文を待っておるぞ！

J.D.&ブルックリンの映画にもいろいろある

今月のおすすめは、なんといっても『ワーキングガール』。メラニー・グリフィスという新しいスターを見せてくれる点でも、この映画、見る価値あり！

彼女がメラニー・グリフィス。ふつうのおばさんみたいなんだけど、魅力的！

WORKING GIRL
ワーキングガール

マイク・ニコルズ監督
20世紀フォックス配給
4月下旬公開

女性版サクセスストーリー！
テスのけなげさがうれしい！

ハリソン・フォード。かわいい役柄で新境地だ。しゃべり方は相変わらず、しびれる！

シガニー・ウィーバー、めずらしく三枚目役である。

主人公のテスは、夜学と秘書養成学校しか出ておらず、頭も切れて一生懸命なのに、ハーヴァードビジネススクール卒がうようよいる証券会社では出世の望み薄。なんとか秘書の位置から脱出したい！と思ってはいるんだけど……。そんなテスの新しい上司は、M&A（会社買収）のエキスパート、キャサリン・パーカー。30歳の女性で、しかも重役。彼女の「アイデアは大歓迎よ」の言葉に、テスは温めていたアイデアを出す。これが通ったら、養成コースに入れてもらう条件で。しかし、数日後キャサリンからの返事は、「あのアイデアは使えなかった」とひと言。スキーで骨折したキャサリンの自宅でテスは真実を知る。キャサリンがテスのアイデアを自分のものとして、仕事をしようとしていたのだ。キャサリンの不在中に、テスは自分のアイデアを進めようとするが……。という感じ。笑いあり、ハラハラドキドキあり、お色気ありの３拍子で、近来最高の楽しさ。テーマは新しいOL像という感じだが、だれが見ても楽しめると思う。出演は、主役のテスにメラニー・グリフィス。写真では伝えられない美しさ、かわいさで、この人の演技で映画が３ランクぐらい上がった感じ。脇を固めるのが超豪華。シガニー・ウィーバーとハリソン・フォード。とくにH・フォードは、ヒョウヒョウとした素直でノンシャランな役。珍しい。音楽は、カーリー・サイモン。とくにオープニングの自由の女神の空中撮影のシーンは圧倒的。オープニングがうまいなー、と思って監督の名前を見ると、マイク・ニコルズだった。前作『ブルースが聞こえる』でも、秀逸なオープニングだった。

うれしくなる映画である。

M&A作戦、功を奏すか！？

GANDHARA
ガンダーラ

ルネ・ラルー監督
GAGA配給
3月上旬公開

SFファンタスティックアニメの傑作

『ファンタスティック・プラネット』『時の支配者』などの作品により、世界を代表するアニメーション作家と評価の高い、フランスのルネ・ラルーの新作（といっても1987年度作品だが）がいよいよ劇場公開される。――遠い未来、豊かな自然と心優しき人々が暮らす世界ガンダーラに侵略者が現れる……。

謎の侵略者のレーザー光線で化石に……。
トランスフォームの子孫。

豊かな世界〝ガンダーラ〟。

METAL BLUE

メタルブルー

シドニー・J・フューリー監督
東宝東和配給　3月11日公開

米ソのパイロットが共同作戦！各国一線級戦闘機が見ものだぞっ！

本物の迫力をぜひ！

戦闘機ブンブン！の空軍ものである。で、これはアメリカ映画なので必然的に、F-16がミグを撃ち落とすのかな？と思えばさにあらず！　なんと米ソが共同作戦を展開してしまうのだ。というのも、中東の某国が米ソ両国に向けてミサイルを設置、両国をおびやかしている状況を、呉越同舟、いっしょにカンバローッ！ということになったわけ。映画には、本物のF-16や映画ではめったに見られなかった、イスラエルのクフィル戦闘機やなんかが空中をかけめぐる。主演に、マーク・ハンフリー、シャロン・H・ブランドンの両新人。脇に、あのルイス・ゴセット・ジュニアだ。飛行機ファン必見の映画だね。

左がL・ゴセット・ジュニア。

D・O・A

ディー・オー・エー

ロッキー・モートン、アナベル・ジャン共同監督
ワーナーブラザーズ配給　3月中旬公開予定

死ぬまでの48時間 この恨み晴らしてくれるっ！

急げ！残された48時間を！

S・ランプリング。重い！

この映画、リメイクのリメイクなんだって。3回目の映画化なのである。確かに、魅力あるストーリーで、まわりの遅い毒を盛られた男が48時間後に確実に迫る死までの間に、毒を盛った犯人を突き止める、というもの。主人公のコーネルは、大学の文学部教授。クリスマス準備で浮き立っている学内で、ニックという学生が自殺を遂げる。その夜、激しく酔ったコーネルは、いつの間にか、遅効性の毒を飲まされ、48時間の命しかないことが判明する。病院を抜け出したコーネルが発見したのは、妻の撲殺死体。2人の死と、みずからの死の真相は？　とコーネルが、夜の町に飛び出した……。コーネルにデニス・クエイド、彼を助ける女子大生にメグ・ライアン。ほかに、シャーロット・ランプリングが特別出演している。

やっぱ明るくはなれないよな。

GORILLAS IN THE MIST

愛は霧のかなたに

マイケル・アプテッド監督
ワーナーブラザーズ配給　4月中旬発売予定

マウンテンゴリラを救うためにすべてを捨てたD・フォシーの物語

ゴリラとS・ウィーバー。

こっちはいい役だな。

絶滅の危機に瀕しているマウンテンゴリラ。そのゴリラたちを救うため、フィアンセをアメリカに残し、単身アフリカ行きの飛行機に乗った女性がいた。この映画の実在のモデル、ダイアン・フォッシーである。この映画は、彼女のアフリカでの生活を長期ロケの末、再現したもの。D・フォッシー役にはシガニー・ウィーバー。重要！

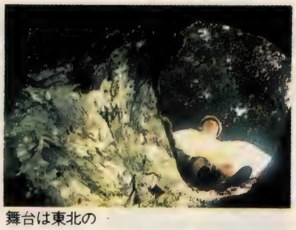
並大抵の努力ではないのですな。

風の又三郎

—ガラスのマント—

伊藤俊也監督
日本ヘラルド映画配給　3月上旬公開

かりん役の早勢美里が要チェック！


舞台は東北の山村なのだ。

神秘的な少年"又三郎"

「銀河鉄道の夜」や「注文の多い料理店」などのファンタジーでおなじみ、詩人・宮沢賢治の名作「風の又三郎」の待望の映画化。風のようにやって来て、突然、嵐とともに去っていった不思議な転校生・又三郎が巻き起こす物語が、詩的な映像で描かれる。心温まる、優しい映画だ。

少女"かりん"役の早勢美里ちゃん。キャワイイ。

パソコンだけがゲームじゃない

THE GAME MUSEUM

剣と魔法の世界、ファンタジー。バラエティーなトッピングをした熱ーいピッツァ。「死後の世界は存在する！」の大霊界。今回のゲームは、そんなちょっぴり変わったカードゲーム特集なのだよ。

特集 ちょっと変わったカードゲーム

モンスターメーカー

ファイター、エルフ、シーフにウィザード。ドラゴン、ゴブリン、グールたち。ダンジョンの中のおなじみのキーワード。RPGノリのファンタジーゲーム。

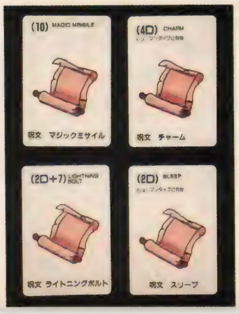
ファンタジーの世界へようこそ

剣と魔法が主役のファンタジーの世界。RPGでは、おなじみの設定をもとにしたカードゲームが、この「モンスターメーカー」だ。モンスターはもちろん、戦士やドワーフ、エルフといった味方キャラ、ダンジョンの奥に隠された宝物、そしてダイスを使った戦闘システムなど、雰囲気はバッチリ。しかもカードだから、ルールはそんなにムズカシくもなく、手軽にプレイできるのだ。

ゲームの目的は、ダンジョンの中を進み、その先にある宝物の部屋（トレジャールーム）から宝物を取って戻ってくるというもの。ただし、行く手にはモンスターが待ちかまえているし、トラップ（落とし穴）なんかもある。運が悪いと、ダンジョンの中でのたれ死に、ということにもなりかねない。カードとはいえ、シビアな世界なのだ。

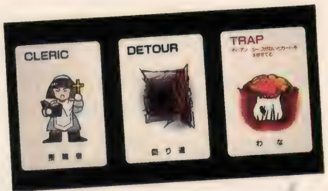
ルールの基本は、山札からカード1枚を引いて、何らかのプレイをするというもの。たとえばダンジョンを進むなら、回廊カードを自分の前に出せばいい。回廊カードの左上には数字が書いてあるから、これが進んだ距離（単位は、パーチ。P）となる。宝物のあるトレジャールームまでは、だいたい100P以上。出していった回廊カードの合計

モンスターと戦うキャラクターカード。戦士、ドワーフ、エルフ、魔術師、シーフ。



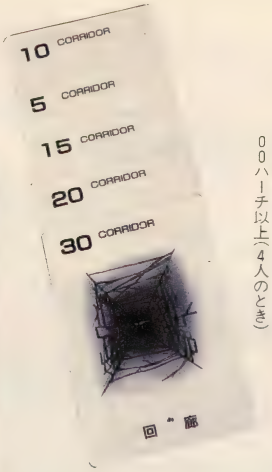
マジックカード。キャラクターと一緒に使う。

ファンタジーにはつきもののモンスターカード。アンデッドやヒューマンタイプなんかもいる。

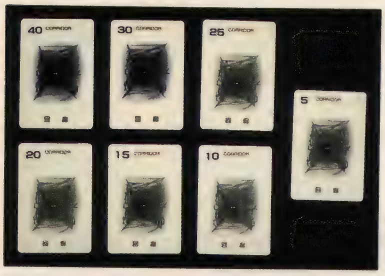


特殊なカード。左から、アンデッドモンスターに強い「聖職者」、モンスターを回避する「まわり道」、そして極悪「トラップ（わな）」。

トレジャーカード（宝物）。ダンジョンの奥に隠されている。これを取ってくるのが、キミたちの使命！



回廊カード　これを出せば、ダンジョンを進んだことになる。カードの左上の数字が距離（単位はパーチ。1パーチは約20m）宝物がある場所までは、100パーチ以上（4人のとき）


回廊カード（ダンジョン）。フレイヤーがめざすトレジャールームは、この先にある。

プライズカード。ダンジョンから最も早く戻ったプレイヤーに与えられる。

が、それ以上になれば、トレジャールームに着いたことになる。

ただし、トラップもあれば、ほかのプレイヤーによるじゃまだってある。モンスターカードを他人の回廊カードに置けばモンスターを使ったじゃまになるわけ。そうなると、そのモンスターと戦闘して勝たないかぎり、先へは進めない。

となれば戦闘。手持ちのキャラクターカードを使う。モンスターカードに書いてある数値より、キャラクターの強さが大きければ、戦闘に勝ったことになるわけだ。キャラクターの強さは、ダイスを振って決まる。それぞれのキャラクターには、振るダイスの回数が書いてあるから、それに従えばいい。たとえば「3D＋4」なら、3回ダイスを振った合計に4を足す。呪文カードがあれば、一緒に使うこともできるし、モンスターが強い場合は、複数のキャラクターカードを出すこともOK。

で、トレジャールームに着いたら、トレジャーカード（宝物）を引いて、今度は来たときと同じ距離の回廊カードを出して戻る。距離はピッタリ同じにならなければダメ。で、いちばん先にダンジョンから戻った人には、報奨としてプライズカードが与えられる。

山札がなくなったときや、だれか1人がダンジョンから戻ったときは、手持ちのカードだけでゲーム続行。その場合、回廊カードがなくて帰れないと、ダンジョンの中で死んだことになり、

モンスター・ミノタウルス出現！　モンスターカードは、ほかのプレイヤーのじゃまするために使う。倒さないかぎり、先に進めない

モンスターを出されたら、キャラクターカードを出して対抗。サイコロを使って、戦闘開始！　「戦士・ミリエーヌにエルフ・アルル、ミノタウルスを倒せ」

トレジャーカードももとに戻して1プレイ終了。これを何回か繰り返し、トレジャーカード、プライズカードの賞金が多いプレイヤーが勝ちとなるわけだ。

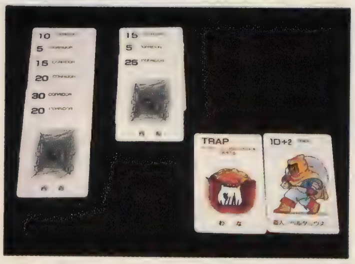
シーフによるトラップはずし、まわり道カードによるモンスターの回避など、そのほかのイベント？もけっこう豊富。RPGファンにも気軽にできて、しかも本格的に楽しめるゲームなのだ。

翔企画　2,000円

アンデッドのモンスターには、聖職者（クレリック）が有効。戦闘を行わずに、モンスターを追い払える。

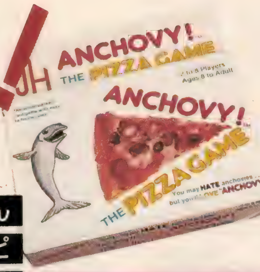
トレジャーカードを取ったら、行きと同じ距離の回廊カードを出して戻る。おっと、またモンスターが出たな。今度は、魔法を使って攻撃だ。

最強の敵、ドラゴン出現！こういう場合は、まわり道を使って、よけちゃおう。



トラップカード。引いたらすぐに出して、手持ちのカードを3枚捨てなければならない。シーフのカードがあれば大丈夫。

アンチョビ！ピッツァゲーム



レタスにハム、サラミにオニオン。みんなあわせてトッピング。ピッツァのレシピをもとに、究極のメニュー、アンチョビピッツァを作るのだ。

ピッツァ（ピザとは書かない）材料カード。これを全部そろえるのが目的。

いらっしゃいませ ピッツァはいかが

その名のとおり、ピッツァを作るゲーム。材料は、ピーマン、ハム、マッシュルーム、オニオン、ペッパローニ（サラミ）、ソーセージ、そしてチーズにアンチョビ。これらのカードをそろえ、早くアンチョビピッツァを作るのだ。

料理法（ゲームのルール）は、

①山札から１枚取って捨てる。

②次のプレイヤーから、ほしいカードをあるか聞いて、あればもらう。ストップコールオーダーがなければ、聞かれた人は拒否できない。

③ダブルテイクを出して、２度プレイする。プレイは、①②を２回ずつ、あるいは組み合わせてもいい。この場合、カードをもらう相手はだれでもいい。

④デリバリーボーイを出す。順番が逆になる。

の４種類。１枚しかないアンチョビカードをめぐって、山札を引き、他人のカードを聞いてもらう、という争奪戦が行われる。ここが、コック（プレイヤー）たるキミの腕のふるいどころ。

やっぱり、カードを他人から奪う、というルールが新鮮。さめないうちに、どうぞ召し上がれ！

JOV HOUSE ENTERPRIZE／新和
1,800円

ナイフとフォークが逆なのは、左利きの人――たとえば、ナンノとか斉藤由貴チャンに食べてもらうため――じゃなくて、単なるマチガイ（ごめんね）

特殊カードもある。（左上から）順番を逆にする「デリバリーボーイ」、続けて２回プレイができる「ダブルテイク」、（左下）カードを取られるのを阻止する「ストップコールオーダー」、そして「ワイルド」。

ダブルテイクを出すと、２回プレイが可能。カードを取るときも、どのプレイヤーからでもOKだ。

「ソーセージある？」、「あるけど、やだ」。拒否するときは、ストップコールオーダーをどうぞ。

アンチョビピッツァ、できあがりっ！

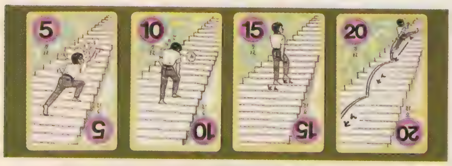
たんば ミニ

あの「たんば」がカードになった!? 神界の栄光をめざして、100万段の階段を登れ。あやしい世界があなたを誘う、不思議ゲーム。

これが霊の世界だ!?

おなじみ「たんば」である。輪廻転生リバーシブルすごろく（長い名前！）として発売されたボード版を紹介したのが、87年９月号のこのコーナーだから、それからもう１年半。その間、マイクロネットの手によりパソコンゲームにもなったりして、なにかと話題が多いゲームだ。で、今度はカードゲームとして登場というのだから、世の中やっぱり何が起こるかわからない。わからないといえば、「たんば」のネーミングの由来となった俳優・丹波哲郎も、映画『大霊界』なんかを作っちゃったりして、いったい、何だというのだ、アレは！　エッ!?（いかん、つい興奮してしまった）

お払いカード。じゃまカードを清める。また精霊界カードは、スタートの役目もする。



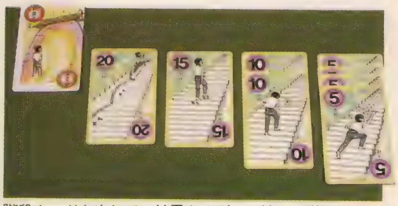
階段カード。これを100万段分出すと、栄光の神へとなれるのだ。

たんばカードと三種の神器カード。オールマイティーカードだ。

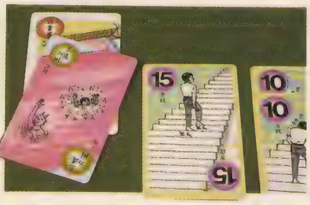
じゃまカード。これを出されると、対応するお払いカードを出せなければ、階段カードが出せない。

そんなわけで、「たんば」のカード版、「たんばミニ」。霊界ゲームの名に恥じず、今回も「死後の世界」がテーマだ。すなわち、精霊界からスタートして、階段を登っていき、神界をめざすというもの。

といっても、ルールの基本は「グラス」や「ミルボーン」といったカードゲームに似ていて、それほど目新しいものじゃない。スタートになる精霊界カードを出して、階段カードを合計100万段になるように置いていくのが目的。途中、「鬼」や「地縛霊」、「転落」、「三途の川」といった、じゃまカードを出して、相手をじゃまし、あるいはじゃまをされたら、それに対応する「豆」、「守護霊」、「蜘蛛の糸」、「浮遊」といったお払いカードで取り除く。そのほかにも、「たんば」や三種の神器といったオールマイティーカードで自分を守る、といった具合。カードはそれなりにアレンジされているけれど、ルールそのものには、たいした違いはない（ま、おもしろいけどね）。



階段カードを出して、神界をめざせ。神への道のりは遠い。



じゃまカード「三途の川」を出されてしまった。「浮遊」を出して、お払いしなければ進めない。ヒュウウウー。

パッケージ、カードのデザインとも、例によって、マンガ家相原コージの華麗な？手によるもの。もちろん、丹波哲郎の推薦文もある。今回は「天国行きの最高の切符は素直さです」……。

やっぱり、死後の世界はある？

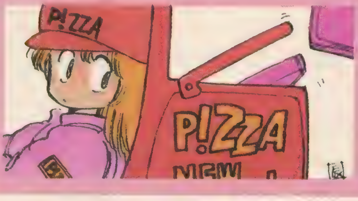
ヨネザワ　1,300円

お知らせコーナー

このコーナーのゲームの問い合わせ、あるいは注文などは、まいどおなじみの「奥野かるた店」まで。地方の人には、通信販売もあります。よろしくね。

〒101　東京都千代田区神田神保町2-26
TEL03-264-8031

〈次号予告〉あれ、スペースがない!?



キミはゲーセン行ったら、100円で何分ねばれる?

くるんまの I LOVE アーケードゲーム

ハロー! エブリバデー。元気してた? 今月は寒さもぶっ飛ぶ強力なゲームを紹介しちゃうぞんビ。超リアルなF1レースゲームと女の子がドバドバ脱いじゃうパズルゲームの2つだよよよん。

ウイニングラン
ナムコ

©ナムコ

レースモードをセレクト。左がイージーで右がテクニカル。

リアルタイム3次元CGシミュレーターにより、本物そっくりのF1レースが体験できる!

▶ポリゴナイザーとは?

突然だけど、最近のレーシングゲームの技術の進歩には目を見張るものがある!と思わない?

だって、約1年半前にタイトーがニトロパワーで500km/hまでスピードが出せる、『フルスロットル』を出したかと思えば(もっと前にもいろいろあったけど、とりあえずここらへんからおもしろくなったから)、今度はナムコが隣の機械とレース展開が連結できる『ファイナルラップ』を出したし、続いて、昨年はセガが3D色の濃い『パワードリフト』を出しちゃったしさぁ。

でもね、それもこの先どうなるかわからない。もしかしたら、これで終わりかもしんないもの。だって、ナムコが「このあとはない」みたいなゲームを出しちゃったからねー。このリアルタイム3次元CGシミュレーターゲーム『ウイニングラン』ってのを、ね。

じゃ、何がどうすごくて、あとがないかもしれないか。説明したるゼー!

それはまず、システムからして違うってことだな。ナムコが独自に開発した、ハードウェア・システム「ポリゴナイザー」ってので、リアルタイムにいろんな場面を3次元CG画像で表示しているから、レース展開がリアルで自然(この「ポリゴナイザー」ってのは、CG用語のポリゴン=多角形のことで、このポリゴンを組み合わせて立体物を表現しているんだな、これが)。

テクニカル・モードは、4周すればゴールイン。

さらに、自分が運転する車の視点を、外からではなくF1のコックピット(地上80cm)に持ってきてるから、本当に運転している気になっちゃう。

ゴールイン後、画面にキミの成績が発表される。

ラップタイム表示のモニターも、F I レースと同じ。

何もしてくんないけど、ピットクルーがちゃんといる。

▶バックもできるのダ

また、F I マシンのデータ（車重とか空気抵抗、タイヤの摩擦係数、など）がコンピュータにインプットされていて、それを正確にシミュレートしているから、本物そっくりのF I レースが楽しめるようになっているのだぁ！

まだある。F I レースだからってんで、3 段変速、5 段変速のギアがついているし（クラッチはない）、サイドミラーには、ちゃあんと後続車の姿が映っているのだ。画期的なのは、バックのギアがついていて、それがしっかり使えるってこと。レース途中でスピンして後ろを向いても、バシッとバックにギアを入れれば方向転換できる（しかも、サーキットだって逆走できちゃう）。

コースを逆走！　あわてる対向車

レースには、F3000のマシン性能に近い 3 段ギアのイージー・モードと、F I マシンとほとんど同じ性能を持つ 5 段ギアのテクニカル・モードの 2 通りがある。もちろん最初はイージーのほうで練習しないとむずかしくてダメだ。

で、予選で規定時間内（60秒）にコースを I 周すれば、グランプリに進出できて、そのときのラップタイムにより、次のスターティング・ポジションが決まるってわけ。あとは、コースを 4 周（イージーの場合は 3 周）すればゴールイン。キミの順位が表示されて、グランプリをとれば、先のF I でセナが涙ながらに走ったような、感動の〝ウイニングラン〟が体験できるのだぞ。

次ページでコースを紹介しよう。

コース内の現在の自分の位置が表示される。真ん中の数字はコース・レコード。ベストラップが刻まれている。

残り時間が表示される。コーナーごとにチェックして、立ち上がりを早くしよう。

１周目から４周目までのラップタイム（イージー・モードは3周まで)。つねにタイムを更新したいものだ。

現在のキミの順位。イージー・モードは全部で8台が走り、テクニカルでは、16台が走る。8と16位だけは避けたい！

後続車が映るサイドミラー。予選以降は、これで後続車を確認しよう。見ていればどっちから追い抜こうとしているかわかる。

本物のF１レースのときのように、タイヤが細かく上下に揺れるし、ハンドル操作に忠実にタイヤの向きが変わる。

タコメーター。針がレッドゾーンに振れるあたりでギアチェンジすると効率がいいぞ。

デジタル・スピード・メーター。スピードに合ったギアにチェンジしよう。

テクニカル・モードのときの5段変速ギア。Rはバックギア。黒くなっているところが現在のギアの位置。

ウイニングランのコックピット。しっかり頭に入れよう！

これでウイニングランも夢じゃない!

コース徹底解剖

大きなドームが見える最終コーナー。ゴールは間近だ。アウト・イン・アウトを守って5速のままラストスパートだ!

快適なシーサイドストレート。ストレート前までに十分加速し、ここはトップでブッ飛ばせ。

予選通過後、2周目のスタートは他の車と一緒にスタート。

このヘアピンカーブは笑っていられない。まず、カーブ前でエンジンブレーキを使って素早く減速。5から3速までいっきにギアダウン。そのあとカーブをまわりながら後半は加速してトンネル内でギアをアップ。

第3コーナーは別名"魔の第3コーナー"と呼ばれ、カーブはそれほどきつくないのだが、スピードに乗ったまま突入するとスピンする。4速に落とそう。

トンネルは加速のチャンス。ギアを5速に入れ加速。

ナムコ・ブリッジのあたりは少しアップヒルしているから、4速のままで登り、ブリッジを抜けたら5速に上げて加速。

ナムコ・オリジナル・コース
全長3194.58m

ようし、操作に関してはもうバッチリだね。あとは、コースを全部把握しておけば、怖いものなし！　ちなみにこのコースは、ナムコのオリジナルだけど、F1の醍醐味が存分に味わえるように作られているぞ。とくにこのゲームではギアが細かく分かれているから、コーナー前の減速、コーナー後の加速時にどのギアを選ぶかでレース結果にだいぶ差が出る。そのために、下のアドバイスは大事だぞぉ。

第1コーナーは300のバンク。ギアは落とさず5速のままでOK。ハンドル操作に注意。

予選でのスタートは、ピット前から。十分に加速して素早くギアチェンジ。

トンネル内は、めいっぱい加速しても大丈夫。一気に行け！

第2コーナーは手前でギアを5から4速に落としてまわる。慣れたら5速のままでもOK。

桃源寮という女子寮に伝授された、中国伝来のパズルを解くのがキミの使命。だけど、女子寮の美人たちがいっぱい出るわ、もろ肌脱ぐわで、一筋縄ではいかないのだ！

コインを入れろっつー画面からしてコレ。

ゲームはカンタン！平面版『上海』だ

一度やったらやめられなくなるゲーム『上海』は、みんな知っているよね？

ピラミッド状に積み上げられた麻雀牌（ハイ）を、同絵柄２枚１セットで取り除いていって、すべてきれいになくしたらＯＫっていうゲーム。

で、これは、その『上海』のピラミッドが平面になって、正方形に並んでいるのを同じようなやり方で、すべてひっくり返していけばいい、とゆーゲームなのだ。といっても、『上海』よりおいしいところももちろんいっぱいあるってわけ。

んでは、ルールの説明をしよう。

まず、四角く並んだ牌の外側から同じ絵柄の牌を裏返しにしていく。このとき、牌指定ボタンで牌を指定すると、色が白からブルーに変わる。で、裏返せる牌だと２枚目の牌もブルーになって、２つの牌の間をブルーのラインが走って裏返しになる。できない場合は、２個目の牌を指定したとき、牌の色が変わらないし、画面下のメッセージスペースに「裏返せません」とメッセージが出る。しゃーないから、次の牌に変更する、とゆー感じだ。

ほんで、先の青のラインなんだけど、このラインは、２回まで曲げることができる。つまり、３回以上曲がってしまうラインの牌は裏返せないとゆーこと。だから、裏返す前に、自分の頭の中で裏返そうと思った牌をラインで結んでみて、どうやっても３回曲がるラインができちゃう牌は裏返しちゃいけない、とゆーことだ。

親切なシステムもある。それは、同じ絵柄の牌が、真ん中で縦横に並んでいる場合、いつでも裏返せるとゆーこと。まだある。ゲームオーバーになる

この青のラインが結べるところは裏返せる牌。この面はSサイズなので簡単。

遠く離れている牌でも、邪魔する牌が間になくて、ラインが2回曲がるのはOK。

※ゲームのＳサイズ画面と女の子４人画面写真は開発中のものです。

Mサイズ面になると、ちょっと頭が混乱。目も混乱。

Lサイズ面は同じ柄の牌を探すのが大変。でもこれはOK。

この子たちが次々と…脱いでいくのだ！

まずは寮生の静香ちゃん。モデルなのよん。18歳。

お次は19歳の専門学校生、陽子ちゃん。ホクロが目印。

さよりちゃんは20歳の女子大生。ピンク色の下着なの。

いきなり24歳のOL千賀子ちゃん。欲求不満だってさ。

のは、手詰まりとタイムアップの場合だけど、花牌と季節牌は１セット裏返すと一定時間タイマーがストップするので、時間かせぎができる。

また、裏返せる牌がわからないときは、画面下の左にある点棒１本につき１セット、裏返せる牌を教えてくれるのだ。

ちなみに、画面の種類はS・M・Lの３つがあり、総画面数は無限である。Sの画面がいちばん簡単なので、これで少し練習を積むといいだろう。

さあ、さあ、さあ。カタイ話はここまでにして、お次は、このゲームが伝授されたとゆー"桃源寮"の女性たちに話を移そう。なぜ、この『四川省』がこの女子寮に伝授されたかは、知る由もないが、彼女たちはキミが１面ずつクリアしていくたびに、一生懸命伝授されたゲームを守ろうとして、色気をふりまき、キミの思考能力を弱まらせようとしてくる。それはもう、すごい色気で、「うっふ〜ん」、「あっは〜ん」どころじゃない。最初にいちばん年齢が下の18歳の子があいさつに出たかと思うと、面クリごとに服を１枚ずつ脱

手詰まり　こうなったらもう一度やり直すしかない

いでいくのだ。それはもう、強力。ただ脱いでいくだけじゃなく、姿勢がスゴイ！　おしりをこっちに突き出したり、股を広げたり。おまけに「変になりそう」なんて、セリフまでついてくるから、マズイ。女の子に免疫のない子は、ここらへんでトイレにかけ込むかもしんない（何でだかはわかるだろ？ちなみにくるんまは女だけど）。

それがもう、面が進めば色気も増してきて（年齢が増す）。ムンムンムキムキ。下着の色も白から黒に変わってくるし、どうすんべー、だよ。恐ろしいのは、この女の子たちの次の姿を見ようとして、お金をバンバン入れちゃうこと。何てったって、タイムアップ制だから、ちょっと考え込むとゲームオーバー。あっという間にお金が飛ぶぞ。

GODZILLA

⬅ゴジラ・ライター
背中のトサカを下に下げると口から火が出るライター。1980円。Ⓐ

⬇火を吐くゴジラ・チョロQ
下のタイヤを回すと口から火花が出る。400円。Ⓐ

⬅ゴジラ・ペーパーホルダー
ペーパーを引くとゴジラがガオーっと叫ぶホルダー。2980円。Ⓐ

➡かいじゅうスプレー
怪獣の中にスプレーを差し込んで、背中のレバーを押すと、口からピンクの紐が出る。参考商品。

⬅ゴジラ電気ポット
水を入れてコンセントを差し込めば、口からシューッと湯気が出てお湯がわくポット。参考商品。

ULTRA MONSTER

ベラ子の怒濤の小物グラフィティー

あんたが大将！我らが怪獣軍団

バッファッファッファ、大迫力の怪獣特集だ。バッファッファ。で、残念だけど今月はプレゼントなし—。

←モンスター・マスク・シリーズのゴジラ(ゴム製)
頭にかぶるだけでゴジラになれるマスク。人を驚かして遊ぼう。1500円。Ⓐ

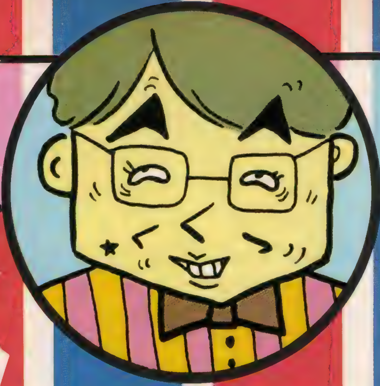
↓ウルトラ・シリーズの怪獣大集合！
「ウルトラQ」に出てたナメゴンに「ウルトラマン」のスカイドン、「ウルトラセブン」のエレキング、などなど、ウルトラ・シリーズの怪獣をいっぱい集めてみた。どう？懐かしい？Ⓐ

商品問い合わせ先　Ⓐ原宿キディランド　03-409-3431

撮影／塩見一郎

ビバ!!海外ソフト

テクマクマヤコン桜井のソフトウェアライブラリー



大統領が誘拐された？　明日の恐怖が今日の真実になる

The President is Missing

機種／IBM PC, AMIGA
ソフトハウス／Cosmi
値段／7,000円

オーディオテープまでついてほとんど英語の教材のノリだが、レッキとしたアドベンチャーゲーム。推理小説でいえば、安楽椅子の探偵ものになるだろう。ハデなアクションはないけれども、じっくり構えて憎きキッドナッパーどもを追い詰めようではないか。

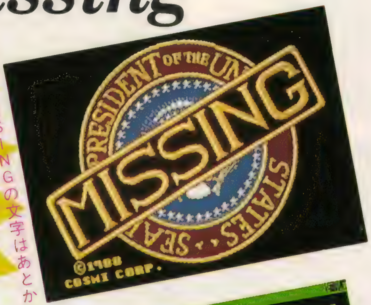
★★★

ゲームのジャンルから言えば、オーソドックスなアドベンチャーゲームになるのだろう。モノクロのグラフィックがついているとはいえ、ぼくら日本人にとってニガテなテキスト型のアドベンチャーゲームに属する。オーディオテープがついてくること、ゲームの設定、各種文書類、とくにデータベース関係のリアリティーが気に入って取り上げることにした。

ゲームの背景は、1996年6月13日、某所で密談していた各国首脳がテロリストに襲われて誘拐されたという設定である。エージェントとなって、彼らを追い詰めるべしというものだ。ただし、そのさいできるのは、通信回線を通じて各種データベースをアクセスすることと、各エージェントに指令を出したり、報告を受けることだけである。そのほか、各国政府の情報機関のドキュメント類は自由に閲覧できるようになっている。唯一の証拠物件は、犯人側から送られてきたと思われるオーディオテープだけである。たいへん困難な状況だが、頭のサエの見せごろでもあるゾ。推理小説には、アームチェア・ディテクティブといって、論理的な思考だけで犯人を追い詰めていくタイプがある。実際のアクションを起こすのは、部下たちなのだ。タイトルは忘れてしまったが、テレビドラマにもそんなのがあった。それのコンピュータゲーム版である。全体の雰囲気はちょっと息苦しい。

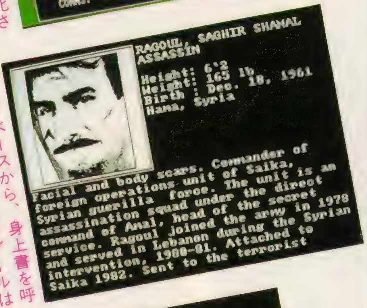
ゲームは、通信回線にログオンするところから始めるが、うまくいくと、アイコンが5つ並んだ画面になる。ログオン操作はそのままコピープロテク

誘拐を伝える号外が印刷されたパッケージ



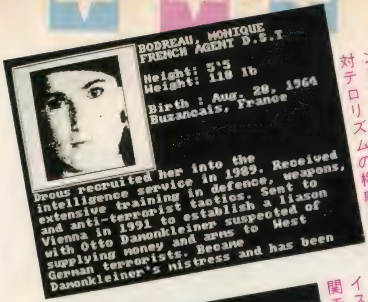
MISSINGの文字はあとから追加されてくる。

メニューはすべてアイコン化されている。ガイドをクリックしたところ。

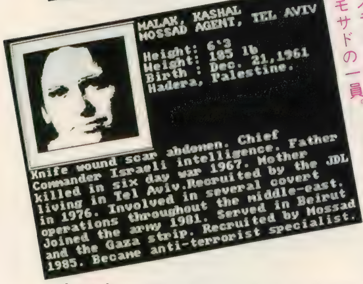


データベースから、身上書を呼び出せる。シリアのラグールは暗殺教団ともいわれるアサシン団に所属している。

ナットは北アイルランドのテロリスト。



モニク・ブドロはソルボンヌ大を出た才媛にして対テロリズムの権威。



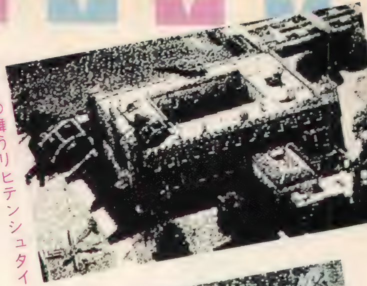
カシャール・マラークは、イスラエルの秘密情報機関モサドの一員。

トになっている。コミュニケーションとデータベースメニューの2つがメインになる。まずは、ゲームのシステムに慣れるためにデータベースにアクセスしよう。事件の状況、背景、ヒントなどを知るために、いろんな文書類をざっとながめておこう。たとえば、テロリストたちや対テロリズムの専門家たちの身上書ファイルがある。内容はじつにリアルで、経歴を読んでいるとそんな人物が実在しているように錯覚してしまう。たとえば、テルアビブに本部をおくモサド（その実態は厳重にベールに包まれているが、まぬけにもモサド長官が更迭されたと新聞にスクープされたばかり。鉄の規律もタガがゆるみ始めたのかね？）のエージェントの父は67年の6日間戦争で殺されたとある。なるほど、アンチ・テロリズムの要員となった理由もわからんでもない。だがしかし、その後、ガザ地区で死んだパレスチナ人も多いことも忘れてはならんだろう。

いきなり生々しい話になったが、立場が異なれば見方も変わってくるってことサ。そのほか、ワシントン・センチネル（ワシントンの番人とか見張りの意味）という新聞の創立者の娘さんや、ソルボンヌ大卒の才媛が出てきたりと、人物模様だけでも、複雑な現実にふさわしい奥行きを持ったゲームとわかる。

データベースのもう1つのメニューは、写真集。暗殺シーンや目隠しされた政府高官が声明を読み上げるというショッキングな場面が多い。これらにはコメントがついている。あっと、オーディオテープのほうもよく聞いておくこと。30分もあるからいいヒアリングになる。内容のまとめはデータベースにも入っている。ひととおりメニューを渡り歩いたあとから本格的な追及を始めるのだ。

ハイテク時代のエージェント稼業もラクじゃないって印象だ。



ヘリの舞うリヒテンシュタインの大使館。

やや上空からとったヘリの動き。

拡大図。何かヒントが隠されているはず。

テロリストにおどされて声明を読み上げる政府高官。

AMIGAにも漢字フォントが出たゾ

ついにというべきか、やはりというべきか、AMIGAにも漢字フォント集が出てしまった。一般に、NIES以外の外国製のパソコンでは漢字が使えない。どんなに性能がすぐれていても「漢字が使えない」という理由でこれまで敬遠されてきた。外国産パソコンが思ったほど受け入れられない本当の理由は、漢字ではないとニラんでいるが、それはともかく「漢字が使えたら」と思うことは多い。とくにAMIGAの場合、ビデオやCGにすぐれたソフトウェアが多いので余計にそう思う。これらのツールを実用的に使いこなすには、漢字は絶対に必要である。現在の日本語ワープロのように連文節変換のレベルでなくてもいいから、漢字が表示できるとどんなにいいだろうと思っていた。ところが、今回あるデザイナー氏の努力により、漢字のフォントデータ集がAMIGA用にできてしまった。4000円という破格の値段である。

フロッピーには24ドットの明朝体、24ドットの丸ゴシック体、16ドットのゴシック体の3種類の文字が納められている。漢字のデータは完全なグラフィックの扱いになるので、いったんフロッピーに入ってしまうと、加工するのは自由自在。AMIGA得意の強力かつ充実したCGツールからいくらでも引用できるのだ。とくに24ドットの明朝体は貴重。ちょっと文字を太らせたり、影をつけたりするのはいとも簡単だ。同じ文字を2つ用意して、1つに明るい色を、残りに暗い色をぬって重ねる。また、平体といって上下方向に文字を押しつぶすことだってできる。一つ一つの文字は、ブラシとして切り出してくるのだが、メモリーがたくさんあれば、フォントをRAMディスクに置けるので、作業は思ったほどめんどうではない。デスクトップビデオ用のタイトル文字に使うのにもってこいである。かな漢字変換システムがAMIGAにも載る日を夢見ちゃうね。

漢字フォントの入ったフロッピー。

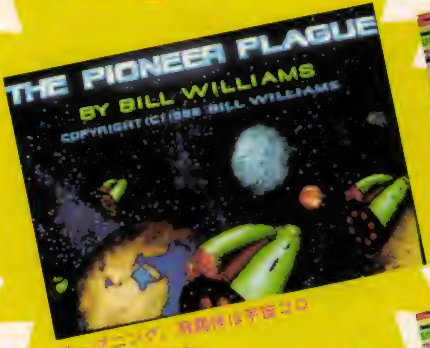
16ドットのゴシック文字。ここから必要な文字を切り出す。

サックス氏のイラストに日本語を入れてみた。

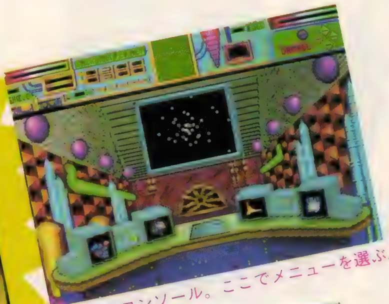
天才ビル・ウイリアムズの作るゲームは奇妙な味がする
Pioneer Plague

機種／AMIGA
ソフトハウス／Terrific Software
値段／8,000円

ビル・ウイリアムズの作るソフトは強烈な印象を残すらしく、前作の『シンバット』(シネマウェア)で、ぼくはペルシヤ・アラビアの世界にすっかりはまりこんだね。東洋文庫の『アラビアンナイト』や『ライラとマジョヌーン』などを読みふける毎日が続いたのだ。今度も何か新しい世界が開けそう。



オープニング。戦闘艇は宇宙コロニーをめざすのか。


戦闘艇のコンソール。ここでメニューを選ぶ。

惑星に接近する幻想的なシーン。

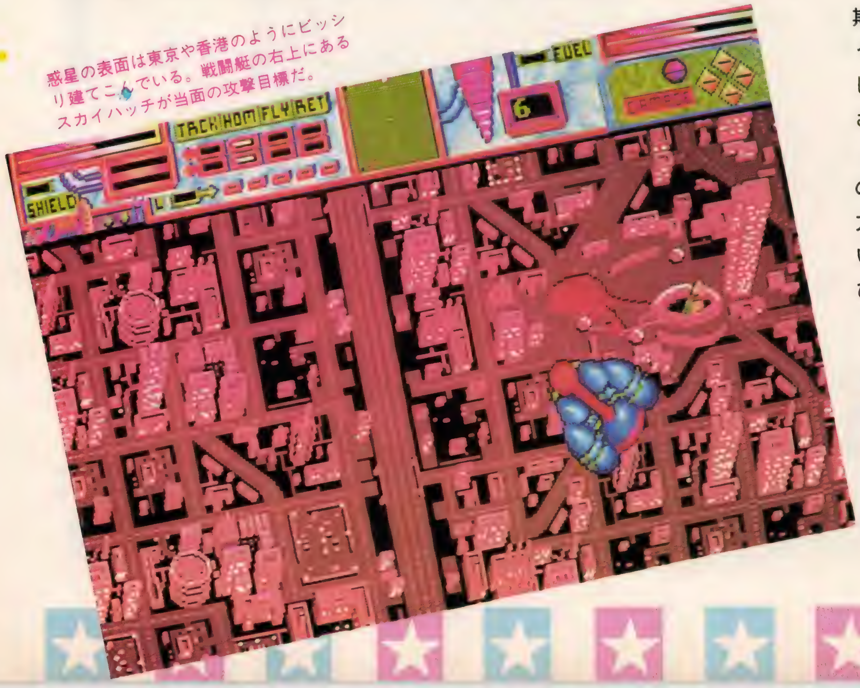
★★★

ビル・ウイリアムズほど、自分に忠実なゲームデザイナーはいないだろう。ふつうのソフトハウスのように、会議とか調査をしてゲームを作るわけではないので、自分がおもしろいと思ったイメージどおりに妥協することなく完成度の高いソフトを作ることができるのだ。分業制がはやるなかで、1人ですべてを作るタイプの職人は貴重だ。1つ作ると文字どおり「燃え尽きてしまう」のだそうだ。彼のゲームは、特異な雰囲気がするためだろうか、だれにでも受け入れられるわけではない。日本では、アタリ800やコモドール64の時代から数少ないけれども熱狂的なファンがいる。『ネクロマンサー』、『マインド・ウォーカー』、『シンバット・アンド・ザ・スローン・オブ・ザ・ファルコン』が代表作である。『パイオニア・プレーグ』は、これらに続く傑作の誕生といえるだろう。

彼のゲームの特徴は、いきなり奇怪な状況にほうり込まれるところにある。ゲームが始まってからとりあえず何をしたらよいのか途方に暮れてしまうのだ。わかりやすいゲームではなくて、ズバリ難解である。いくら荒唐無稽なストーリーといえども、それを支えるリアリティーがないとツマらないものになってしまう。緻密で重厚に練り上げられたゲームの世界が支配するなかで、奇抜なグラフィック、斬新なサウンドが展開するのだからまいってしまう。そんなわけで、ビル・ウイリアムズのゲームを十分味わうためには、ふつうは添えものになっているバックストーリーを知ることがまず必要になる。

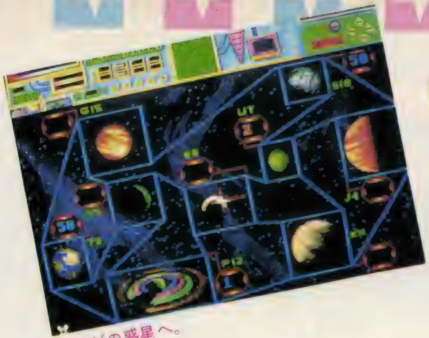
……人口爆発対策の切り札として、パイオニア・プルーブ・マークⅣは、自己複製のできる地表耕作用の自動宇宙船として開発された。惑星間コロニストたちがやって来るまでにあらかじめその惑星を耕しておくのだ。プルーブには遺伝しやすい不安定な性質がいくつかあったのだが、十分にツメるヒマがなかった。コトは緊急を要したのだ。開発局のスタッフたちは、最善を期してプルーブを送り出した。初めのうちは夢のような働きを見せた。しかし、しばらくして何かが狂った。期待されざる突然変異が起きたのだ。

最初に突然変異した種は、マークⅣの環境に合わせて多様性を作り出す能力を失わせた。コロニストたちが新しい惑星に到着してみると、舗装道路をひきはがして草を植えるために多くの

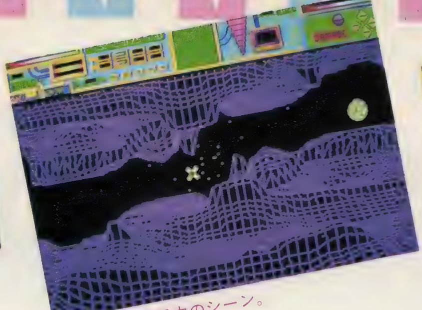


惑星の表面は東京や香港のようにビッシリ建てこんでいる。戦闘艇の右上にあるスカイハッチが当面の攻撃目標だ。

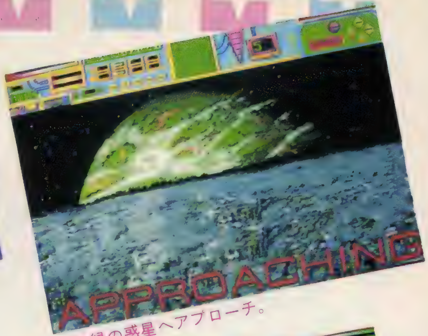
任務を完了したときのサービスシーン。



次はどの惑星へ。



宇宙空間を航行中のシーン。



水と緑の惑星へアプローチ。

時間をすごした。最近ではもっともっとひどくなってきたらしい。居住地を優先的に作るために惑星をチェックする遺伝コードの一部が欠落したらしいとの報告があるのだ。プルーブを破壊するという最初の試みは、失敗してしまった。プルーブの防御システムが劇的に改善されたようだ。マークⅣは、加速度的なペースで自己再生を始めている。どの惑星でも、地表の耕作という目的は忘れ去られて、悪魔的な効率の高さであらゆる生命を破壊しつくしている。マークⅣの活動は、スタリオン・クラスタに集中している。増殖をストップさせるチャンスはごくわずかかもしれんが急いでおくれ……。

というのが、このゲームの大まかな背景である。

まずは、惑星表面にはびこるミサイル発射塔（スカイハッチ）をつぶしていくことだ。レーダーに白くあるいは赤く表示されるのが、スカイハッチのマークである。赤く表示されているのはミサイルが発射寸前になっていることを表している。レーダーを頼りにエアシップを操るのだ。惑星表面はびっしり建てこんでいて、「ブレードランナー」のようだ。惑星の表面は思ったほど広くはなく、端から端へは簡単にワープできる。スカイハッチの数は惑星によって違うようだ。初めは少ないが、新しい惑星に移るほど多くなるようだ。レーダーに「26」なんて表示されると、つぶしてもつぶしてもスカイハッチはなくならないし、敵キャラもすごい勢いで襲いかかってくる。防御システムを活用することだ。アクションゲームとしてもよくできている。惑星表面のスカイハッチをすべてつぶすとその惑星での任務はいちおう終わり。次は、プルーブに汚染された惑星へワープするシーンである。これがまた厄介なのだが、あとは、お楽しみにとっておきとうゴザリマス。

ワクで囲まれると身動きできなくなる。

ちょこまかと動きの速い敵キャラ。

見かけは、シャーベットのようだが、甘くない。

真っ先に遭遇するスター・シャーク戦闘機。

お互い弾が母船のライフシップ。左が攻撃艇のエアーシップ。

戦略核兵器よりこわいゴルビーちゃんの陰謀

『Tetrix』は『テトリス』とまったく同じ内容のパブリックドメインソフトである。正確にはシェアウェアといって、気に入ったらいくらかのお金を作者のもとへ送るならわしだが、20ドルとはチト高い。本物は『Tetris』という名前だが、そのまま使うとぐあいが悪い。語尾の“S”が“X”になっているが、中身は『テトリス』とまったく同じである。日本版はBPSが各機種に移植しているから、とりつかれた人も多いだろう。

『テトリス』は、ソ連の陰謀というウワサなのだが、今はデタントの季節。ソ連軍もアフガニスタンから撤退する時代である。まさか陰謀だなんて信じられなかった。だがしかし、すっぽりと『テトリス』にはまりこんだいま、ソ連の陰謀にまちがいないと断言できる。ゴルビーちゃん（ゴルバチョフ）が西側の科学、技術、経済、政治などなどあらゆる知的な分野での活動を停滞させるために送り出した恐るべき新兵器である。なにしろ、『テトリス』を始めるや、すべてをほうり出して徹夜はまずまちがいないのだ。そんな状態が1週間も続くと「仕事にならん」のだ。『テトリス』は『上海』で停滞を招いたソ連当局の逆襲なのでしょう。キット。

ウーム。事態はまずいほうへ進んでいるな。

ゲームそのものはじつに単純。パズルのペントノミと同じ7種類のピースが上からどんどん降ってくる。これをうまく組み合わせて、横1列に隙間なく並べたら、その列が『ジョワッ』と溶ける。ヘタをして天井までピースが積み重なってしまうとゲームオーバーである。たったのこれだけだが、ハラハラのスリルとドキドキの興奮でハイになるのだ。

Pineapple 6502™
SOFTWARES INC

パイナップルからのお知らせ

当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律1000円ですが、2万円以上は無料になります。

振替先　住友銀行浅草支店　普通335779
有限会社パイナップル
住所　〒101　東京都千代田区神田駿河台
2-1-9アルベルコお茶の水
718　☎03-294-6502

NEW ゲームマシン総チェック！

今年話題のゲームマシン3点。CD-ROMを導入した「PCエンジン」、16ビットの「メガドライブ」、そしてあのファミコンの後継機「スーパーファミコン」。これらの機種を徹底比較してみよう！

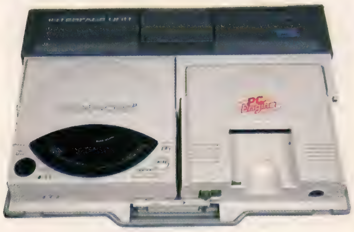
89年はニューマシン元年だ！

昨年末、SEGAとNECから2つのニューゲームマシンが発表された。1つはすでに発売され人気を上げてきている「PCエンジン」に、より大きいメモリーを提供するためのCD-ROM「CD-ROM^2」だ。その容量は今までのゲームマシンの数倍にもなる。一方SEGAのほうは、ゲームマシン初の16ビットCPU搭載の「メガドライブ」がそれである。

両方とも、これまでのものとは桁違いに性能のすぐれたマシンなのだ。しかも低価格。これだけのマシンが簡単に手に入るようになると、気になるのが今後発売されるソフトや周辺機器、つまり、そのマシンにどれだけ将来性があるかということだろう。またどんなソフトハウスが参入するのかということも、マシンを選ぶ重要な基準になってくる。

今回はこんなニューゲームマシン2つと、そして、いよいよ今年の秋に発売が予定されている任天堂のファミコンの後継機「スーパーファミコン」についてもレポートしてみようと思う。

これだけすぐれたハードが3種類も手に入る89年。期待されるのは、ハードの性能を十分に活用したすばらしいゲームソフトがどれだけ発売されるのかということ。このあたりも、ハードの価値を決めてしまうポイント。早まらずにじっくりと考えてみよう。


PCエンジン＋ROM^2。

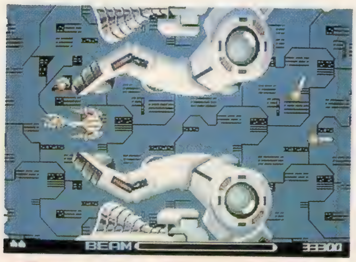
メガドライブ。

スーパーファミコン。

今回紹介するゲームマシンのなかでは最も早く発売された「PCエンジン」。発売後1年たって、そろそろソフトも少しずつ充実してきたころだ。人気のほうも徐々にではあるが上がってきた。今回のCD-ROM発売により、ほかのゲームマシンに一気に差をつけようということなんだろうね。

CPUは6502系のものを搭載しており、アーケードマシンに近づくグラフィック処理ができる。ゲームソフトは『R-TYPE』、『ドラゴンスピリット』などのシューティングゲームがメインだが、『ガイアの紋章』のようなシミュレーションゲームや、『遊々人生』などのファミリーゲームも根強い人気があるようだ。

今回、ROM-ROM（ロムロム）と名づけられたCD-ROMの登場で、今までのゲームマシンとは比べものにならないメモリーを確保し、『NO・RI・KO』のようなビデオによるデジタイズを使ったグラフィックや、CDを使った質の高いサウンドを武器にしてくるだろう。



人気のシューティングゲーム『R-TYPE』。

最新作『スペースハリアー』。

今後は……

CD-ROMをゲームに使うことはそれだけソフトの質を高められるということだが、唯一の欠点はセーブができないということ。そのため、コンピュータRPGなどが市場に出るまでにはまだ時間がかかることだろう。

CD-ROMでは、ふつうのCDを聴くこともできる。

SEGA メガドライブ

16ビットパワーで迫る!

かずかずの高性能ゲームマシンを開発し続けてきたSEGAから、ついにメインCPUに16ビットの68000を搭載した「メガドライブ」が発売になった。今までの8ビットマシンに比べ、使える色の数、データの処理速度などに圧倒的な差があるハイパワーゲームマシンだ。どのくらいスゴいかというと、現在市場に出ているアーケードゲームに使われているCPUのほとんどが、また、マッキントッシュやアミーガ、X68000などの16ビットパソコンがこの68000CPUを使用しているのだと言えばわかるだろう。そのメガドライブがなんと2万1000円という低価格で手に入ってしまうのだ。

現在手に入るソフトは『スペースハリアー2』、『ファンタジースター2』など、すばらしいグラフィックが売り物のものばかり。さらに、PSG、FM、PCMのトリプル音源を採用。ゲームミュージックから人の声まであらゆるサウンドを再現できる。そしてサウンド機能は本体に取りつけられたCo-Processor、Z80がコントロールしている。

またツインスクロールといって、画面を2つに分割し別々にスクロールさせることもできるのだ。

メガドライブ最初のソフトは獣王記 だ。

これが話題の スペースハリアー2 動きがすばらしい。

ヘリコプターの動きがリアルな スーパーサンダーブレード

今後は……

もちろんいいことばかりではない。これだけの高性能マシンを2万1000円という低価格で販売するのだから、どこかでコストを下げているはず。たとえば、デザインが悪い、コントローラーが使いにくい、など。それに、いくらグラフィックがすばらしいと言っても、家庭用テレビのコンポジットービデオ入力ではどうしても画質に限界があるのはしかたのないこと。

SEGAでは今後、キーボードやモデム、CD-ROMなどの周辺機器も充実させる計画でいるようだ。それが実現したとき、このハードの本当の価値が出てくるんだろうね。

NINTENDO
スーパーファミコン
ファミコンの強力な後継機

全国で1000万台を売りつくし、空前のブームを巻き起こした任天堂のゲームマシン「ファミリーコンピュータ」。シンプルなデザインと、よいゲームソフトに恵まれた結果があの数字になったのだ。そしていま、満を持してその後継機が開発されている。その名も「スーパーファミコン」。従来のファミコンの膨大なソフトを継承しつつ、グラフィックやサウンドなどをより質の高いものにしようというのだ。

ファミコンに使われていたCPUはアップルIIに使われていた6502だったが、「スーパーファミコン」ではCPUも16ビットのものを使うらしい。おそらくはアップルII GSに使われている65C816に近いものが使われるのだろう。性能で先の2つにひけをとらなければ、膨大なソフトを抱える「スーパーファミコン」の市場には明るい道が開けているはずだ。

ニューゲームマシン総チェック
番外編

液晶ファミコン
ゲームボーイ

コンパクトなボディーながら優れたメカニズム。液晶ディスプレイを持つポータブルファミコン登場！ ゲームマシンもポータブルなラップトップ時代へ突入か？と思わせてくれる新時代の“ゲームウォッチ”がこの「ゲームボーイ」なのだ。

数年前、任天堂が発売した小型ゲーム機「ゲームウォッチ」は一時期、子供たちの人気を独占していた。電車の中、教室、いたるところであの「ピッピッ」という音が聞こえたものだ。

その後継機としてでき上がったのが今回紹介する小型液晶マシン『ゲームボーイ』だ。オーディオ、テレビと小型化が進む今日、ファミコンもついにポータブルなモデルが発表されるようになった。

ソフトは、カートリッジ式で、予定されているもののなかには、『スーパーマリオ』のような人気ソフトも含まれている。このマシン、どこまで人気を上げることができるだろうか。

まとめ

ゲームマシンはやっぱりソフトが命だ！

↑デジタイズ画面には無限の可能性が

シューティングだけでなく、シミュレーションゲームも出してほしい

以上、今年89年話題のニューゲームマシン3機種をざっと見てみたわけだが、いずれにしてもゲームマシンとしてはかなり高性能だと言えるだろう。今後、これらのマシンに差をつけてくるのは、発売されるゲームソフトの質だ。ファミコンが成功したのはただただ、『ドルアーガの塔』、『スーパーマリオブラザーズ』といった傑作ゲームソフトのおかげだ。PCエンジンにしてもメガドライブにしても、発売当初は爆発的に話題になるようなソフトは出していない。通信ができようがパソコンとして使えようが、ゲームマシンであるかぎりはおもしろいゲームができなければユーザーはついてこない。

結局、ハードのよしあしを決めるのはソフトなのだ。ソフトあってこそのハードだ。日本のメーカーはこのことをもっと真剣に考えてほしい。ハードは、ソフトを使う道具でしかないことを。今後、これらのマシンに対しどんなゲームソフトが作られるか。じっくり見きわめる必要があるだろう。

名称	PCエンジン(ROM-ROM)	メガドライブ	スーパーファミコン
発売元	NEC	SEGA	任天堂
発売	発売中	発売中	1989年7月
CPU	オリジナル(6502系)	MC-68000	65C816?
ソフトタイプ	ROMカード CD-ROM	ROM-カセット	ROM-カセット
サウンド	波形メモリー 6 矩形波ノイズ 2 CDオーディオ出力	PSG音源3+1 PCM音源1 FM音源6	?
拡張性	モデム(予定)	モデム(予定) CD-ROM他	?
総合評価	★★★★	★★★★★	★★★★★
コメント	そろそろおもしろいソフトがたくさん出てきてもいいころだ。	可能性はかなり広いが、いかんせんまだソフトが少なすぎる。	ファミコンのソフトが使えるのが最大のメリットだろう。
価格	本体24,800円 CD-ROM²システム 59,800円	21,000円	?

街角のパーカッション!

ミュージック・パビリオン

Vol.
4

強矢邦生

①栞のテーマ	サザンオールスターズ	MSX2+・FM PAC(RAM32K以上)
②Melody	浅香　唯	PC-8801SRシリーズ・サウンドボード
③使い放題 Tenderness	バービーボーイズ	X68000シリーズ

ミュージック・セミナーが始まって、はや4回目。少しは音符アレルギーが治ったかなっ。邦生としては、だれでもわかるように書いているつもりなんだけど……。もし「ここのところを詳しく書いてほしいぞョ」なんていう質問があったら、ドンドンと編集部までお便りちょうだい。また、曲のリクエストだって受けつけているからネ(最近、少なくてさみしいよーっ)。君からのお便り、ドンとこーい!

ミュージック・セミナー

えーっと、今月は連符についてだったね。連符というのは、本来2分割や3分割されるべき音符を3・5・6・7・9分割や2・4・5・8分割にした音符のことなんだ。

MMLでこれら連符の長さを設定する場合、1小節に音符がいくつ入るかで音符の長さが決まる。たとえば、1小節に4個入る4分音符をもとに5連符を作った場合、1小節には20個の音符が入るよね(図1)。そこで、音符1つの長さは20になるってわけだ。これは、休符でも同じである。ただし、3分割されるべき音符の5連符は、MMLの値が非整数になるので作ることができない。表1は、連符とMMLの対応表である。参考にしてほしい。

次に、表1のような連符は、音符の結合や分割によって、リズムを変化させることもある(図2)。先月号で紹介

した「さんぽ」は、②のノリをリズムにして曲をコーディングしたんだ。この曲を打ち込んだ人は、もう一度聴き直してほしい。また、今月の「栞(しおり)のテーマ」も3連のノリの曲なので、こちらもヨロシク。

話は変わるが、PC-88SRやFM77AVなどには、連符を設定するときに1音1音値を設定しなくても、ちゃんと連符コマンドっていう便利な機能が用意されているよね。ただし、このコマンドは「休符を含む連符には使えない」という欠点があるんだ。知ってたかな？

さて次回は、曲の雰囲気に味つけしちゃおうということで、前打音やグリッサンドなどの装飾音について行う予定。それでは、ハイチャッ！

邦生のミュージック・ライフ

独断と偏見＋イヒョーをついたこのコーナー。今月紹介するのは、ロバータ・フラックの「THE BEST OF ROBERTA FLACK」。渋谷のレコード屋をうろついてたとき、アルバムの中に入ってる「FEEL LIKE MAKIN' LOVE」っていう曲が、店内でかかっていたんだ。この曲、どこかで聴いたことあるなぁ……と思ったら、今井美樹の「フィエスタ」というアルバムに、同じ曲が収録されてるのね。

さて、ロバータ・フラックのアルバムだが、前の曲のほかに「KILLING ME SOFTLY WITH HIS SONG」や「THE FIRST TIME EVER I SAW YOUR FACE」といった名曲も収録されている。全体的にしっとりと落ち着いた曲が多く、失恋したとき、心の傷をいやすのにもってこい……って、そりゃオレか。いやぁ、人生はスリルに満ちている！

図1　1小節における5連符の数

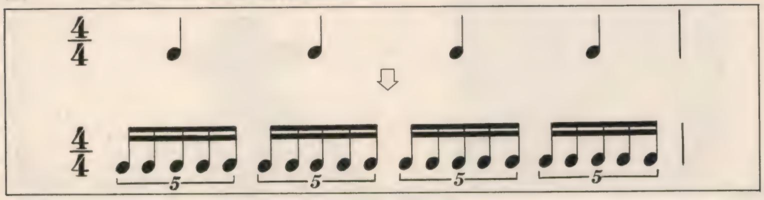
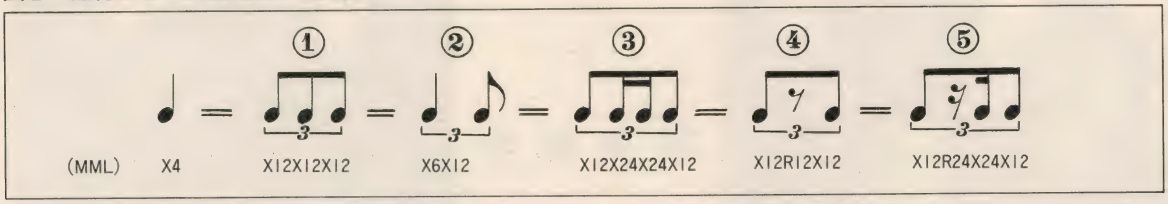


図2　連符のリズム変化(X＝音程)



元の音符	3連符	5連符	6連符	7連符	9連符
𝅝					
MMLの値	3	5	6	7	9
𝅗𝅥					
MMLの値	6	10	12	14	18
♩					
MMLの値	12	20	24	28	36
♪					—
MMLの値	24	40	48	56	—
𝅘𝅥𝅯		—	—	—	—
MMLの値	48	—	—	—	—

表1　連符とMMLの対応表

◀2分割されるべき音符
▼3分割されるべき音符
(注：MMLの値は1音の長さ)

元の音符	2連符	4連符	8連符
𝅗𝅥.			
MMLの値	4.	8.	16.
♩.			
MMLの値	8.	16.	32.
♪.			—
MMLの値	16.	32.	—
𝅘𝅥𝅯.		—	—
MMLの値	32.	—	—

栞のテーマ

まず最初の曲は、サザンオールスターズの「栞のテーマ」。今回、邦生が編集部からMSX₂を借り、初めてFM PACでプログラムを作ってみた。

このFM PACでは、音数がFM 9声とPSG 3声の全12声を使うことができるんだ。また、テンポによる音切れも、PC-88SRやFM77AVなどと比べるとグーンと少ない。ただし、FM音源が2オペレーターなので、いろいろと凝った音色が出せないのが残念だ。

さて、このプログラムではFM 6声とリズム用MMLでアレンジしてある。リストが1000〜4850行とかなり長いが、がんばって打ち込んでほしい。

Melody

続いて、今月のお客様を紹介しよう。まず最初は、青森県の山本章クンからの投稿で浅香唯の「Melody」。

今回が初投稿という章クン。「まともに作ったのは、これで2曲目」というわりには、全体的にしっかりと構成された、完成度の高いプログラムになっている。また、耳コピーによるドラムパートも迫力モン！

ただ、イントロなどのベースが、オクターブ低くて聞こえないみたい。どうもピアノ譜を参考にプログラムを作ったようだが、パソコンのベース音は実際のベースよりも1オクターブ低いので注意してほしい。それからPSGのパートで、2つの音が重ならないようにアレンジしたほうがいいね。

使い放題 Tenderness

ついに、X68000用プログラムの登場だ！　次の曲は、滋賀県の立間克志クンからの投稿で、バービーボーイズの「使い放題Tenderness」。邦生、うれしいよーっ、ルンルンだぜっ！

さて、あまり喜んでばかりはいられないのでプログラムについて。克志クンの作品は、これまた初投稿とは思えないほど、ド迫力のサウンドに仕上がっている。また、演奏時間が長いわりに、リストがコンパクトにまとめられているのもいいね。

ただ、ところどころ、曲のコードにおかしな部分があるみたい。これからは、いろんな曲をコピーして耳による聞き取りも勉強しようね。だれだって、最初は未熟モンなんだから、めげずにがんばってほしい。これからも、君の投稿作品、期待しているぞっ！

音楽プログラム&リクエスト大募集！

●音楽プログラムの応募方法

カセットテープまたはフロッピーディスクへセーブした作品に、以下の事項を明記した用紙をそえてください。

①曲名、作詞・作曲者、発売されているレコード会社
②対応機種、使用言語
③プログラムで工夫した点や凝った部分についてのコメント
④住所、氏名、年齢、電話番号

なお、フロッピーディスクによる投稿の場合は、ボール紙などで補強してください。また、投稿された作品につきましては返却できませんので、ご了承ください。

●リクエスト&質問について

このコーナーに対する意見・感想・質問・リクエストなどを、はがきに書いて送ってください。毎月抽選で、ポプコム特製のロゴ入りシャーペン、またはマジックカッターをプレゼント。

●応募先

〒101 東京都千代田区神田神保町
3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社　ポプコム編集部
「ミュージック・パビリオン」係

栞のテーマ　サザンオールスターズ　プログラムリスト

```
1000 REM ******************
1010 REM *                *
1020 REM *   ｼｵﾘ ﾉ ﾃｰﾏ    *
1030 REM *    (MSX2+)     *
1040 REM * MUSIC K.KUWATA *
1050 REM * CODER H.KYOYA  *
1060 REM *                *
1070 REM ******************
1080 :
1090 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
1100 :
1110 FOR I=1 TO 6
1120 READ M$(I)
1130 IF M$(I)="*" THEN 1200
1140 IF M$(I)="¥" THEN END
1150 NEXT I : READ R$
1160 :
1170 PLAY #2,M$(1),M$(2),M$(3),M$(4),M$(
5),M$(6),R$
1180 GOTO 1110
1190 :
1200 NB=NB+1
1210 ON NB GOSUB 1240,1250,1260,1240,127
0,1280,1260,1290,1300,1270,1310,1320,133
0,1330,1310,1340
1220 GOTO 1110
1230 :
1240 RESTORE 2140:RETURN
1250 RESTORE 3150:RETURN
1260 RESTORE 1800:RETURN
1270 RESTORE 3240:RETURN
1280 RESTORE 4010:RETURN
1290 RESTORE 2050:RETURN
1300 RESTORE 2220:RETURN
1310 RESTORE 4360:RETURN
1320 RESTORE 4690:RETURN
1330 RESTORE 3340:RETURN
1340 RESTORE 4780:RETURN
1350 :
1360 REM -----(A)-----
1370 :
1380 DATA T81@34L12V10Q8
1390 DATA T81@16L12V08Q8
1400 DATA T81@33L12V11Q8
1410 DATA T81@00L12V05Q8
1420 DATA T81@00L12V05Q8
1430 DATA T81@00L12V05Q8
1440 DATA T81@V112
1450 :
1460 DATA O6E4D4E4F4
1470 DATA O5CG>CEC<GCG>CEC<G
1480 DATA O3C4&C4&C4&C4
1490 DATA O5CCCCCCCCCCCC
1500 DATA O5EEEEEEEEEEEE
```

リスト続く

S：今月もどこに出るかわからない、ポップロード。載せたい人は、150字以内でね。

```
1510 DATA O5GGGGGGGGGGGG
1520 DATA B4H6B12B4H6B12
1530 :
1540 DATA O6G4&G4E4&E4
1550 DATA O5EB>DGD<BEB>DGD<B
1560 DATA O3E4&E4&E4&E4
1570 DATA O4BBBBBBBBBBBB
1580 DATA O5EEEEEEEEEEEE
1590 DATA O5GGGGGGGGGGGG
1600 DATA B4H6B12B4H6B12
1610 :
1620 DATA O6E4D4E4F4
1630 DATA O5GB->EGE<B-A>C+EAEC+
1640 DATA O3G4&G4A4&A4
1650 DATA O4B-B-B-B-B-B-AAAAAA
1660 DATA O5DDDDDDC+C+C+C+C+C+
1670 DATA O5GGGGGGEEEEEE
1680 DATA B4H6B12B4H6B12
1690 :
1700 DATA O6D4&D4&D4&D4
1710 DATA O5DA>CFC<AG4&G4
1720 DATA O3D4&D4<G4&G4
1730 DATA O4AAAAAAV6>B4&B4
1740 DATA O5CCCCCCR32V6>D4&D8..
1750 DATA O5FFFFFFR16V6>F4&F8.
1760 DATA B4H4B4R4
1770 :
1780 REM -----(B)-----
1790 :
1800 DATA O6@6V13C6CC6DE6DD6C
1810 DATA O5CG>CEC<GCG>CEC<G
1820 DATA O3C4&C6EG4C6D
1830 DATA O5V5CCCCCCCCCCCC
1840 DATA O5V5EEEEEEEEEEEE
1850 DATA O5V5GGGGGGGGGGGG
1860 DATA B4H6B12B4H6B12
1870 :
1880 DATA O5B4>G6<BB4R12>C<B
1890 DATA O5EB>DGD<BEB>DGD<B
1900 DATA O3E4&E6D<B4>E4
1910 DATA O4BBBBBBBBBBBB
1920 DATA O5EEEEEEEEEEEE
1930 DATA O5GGGGGGGGGGGG
1940 DATA B4H6B12B4H6B12
1950 :
1960 DATA O5A4>F6<AAGFR12B>C
1970 DATA O5FA>CFC<ADA>CFC<A
1980 DATA O3F4&F6ED4&D6F
1990 DATA O4AAAAAAAAAAAA
2000 DATA O5CCCCCCDDDDDD
2010 DATA O5FFFFFFFFFFFF
2020 DATA B4H6B12B4H6B12
2030 DATA *
2040 :
2050 DATA O6E6DE6DE6DC6{DC}
2060 DATA O5G4&G4&G4&G4
2070 DATA O3G4&G4<G4GB>D
2080 DATA O4G4&G4&G4&G4
2090 DATA O4B4&B4&B4&B4
2100 DATA O5F4&F4&F4&F4
2110 DATA BC4C4C4S4
2120 DATA *
2130 :
2140 DATA O6E6DE6DE6DC6{DC}
2150 DATA O5DGB>F<BGDGB>F<BG
2160 DATA O3G4&G4<G4GB>D
2170 DATA O4GGGGGGGGGGGG
2180 DATA O4BBBBBBBBBBBB
2190 DATA O5FFFFFFFFFFFF
2200 DATA B4H6B12B4H6B12
2210 :
2220 DATA O6R12CCC6DE6DD6C
2230 DATA O5CG>CEC<GCG>CEC<G
2240 DATA O3C4&C6EG4C6D
2250 DATA O5CCCCCCCCCCCC
2260 DATA O5EEEEEEEEEEEE
2270 DATA O5GGGGGGGGGGGG
2280 DATA B4H6B12B4H6B12
2290 :
2300 DATA O5B4>G6<BB4R12>C<B
2310 DATA O5EB>DGD<BEB>DGD<B
2320 DATA O3E4&E6D<B4>E4
2330 DATA O4BBBBBBBBBBBB
2340 DATA O5EEEEEEEEEEEE
2350 DATA O5GGGGGGGGGGGG
2360 DATA B4H6B12B4H6B12
2370 :
2380 DATA O5A4R12B>CE6D6CE
2390 DATA O5FA>CFC<ADA>CFC<A
2400 DATA O3F4&F6ED4&DEF
2410 DATA O4AAAAAAAAAAAA
2420 DATA O5CCCCCCDDDDDD
2430 DATA O5FFFFFFFFFFFF
2440 DATA B4H6B12B4H6B12
2450 :
2460 DATA O6ED6&D4<E4F4
2470 DATA O5DGB>FD<BF4&F4
2480 DATA O3G4&G4G4F4
2490 DATA O4BBBBBBB4B4
2500 DATA O5DDDDDD>E4F4
2510 DATA O5FFFFFFE4F4
2520 DATA B4H6B12B4S12S12S12
2530 :
2540 REM -----(C)-----
2550 :
2560 DATA O5G4G6G>D4&D<BG
2570 DATA O5EB>EGE<BEB>DGD<B
2580 DATA O3E4&E6ED4&DBB-
2590 DATA O4GGGGGGGGGGGG
2600 DATA O4BBBBBBBBBBBB
2610 DATA O5EEEEEEDDDDDD
2620 DATA B4S6B12B4S4
2630 :
2640 DATA O6C4&C4C6DECD
2650 DATA O5A>CEAEC<A>CEAEC
2660 DATA O3AE<A&A4>A4G4
2670 DATA O4AAAAAA>C6DECD
2680 DATA O5CCCCCC>C6DECD
2690 DATA O5EEEEEER4R4
2700 DATA B4S6B12B4S4
2710 :
2720 DATA O6C4&C4E4D4
2730 DATA O5FA>CFC<AFA>CFC<A
2740 DATA O3F4&F6ED4&DEF
2750 DATA O4AAAAAAAAAAAA
2760 DATA O5CCCCCCDDDDDD
2770 DATA O5FFFFFFFFFFFF
2780 DATA B4S6B12B4S4
2790 :
2800 DATA O6FED&D<BABAG&G4
2810 DATA O5DGB>F<BGDGB>G4
2820 DATA O3G4&G6D<G4&G>GG+
2830 DATA O4GGGGGGGGGR12>GG+
2840 DATA O4BBBBBBBBBR4
2850 DATA O5DDDDDDDDDR12>GG+
2860 DATA B4S6B12B4HS6B12
2870 :
2880 REM -----(D)-----
2890 :
2900 DATA O6ECCC<BBBA6&A4
2910 DATA O5A4&A4&A4&A4
2920 DATA O2A4&A4>C4<A4
2930 DATA O4A4C4>A4&A4
2940 DATA O5E4R32E4>C4&C8.
2950 DATA O5C4R16A4R4
```


POP LOAD

はじめまして。長崎は壱岐という島からの投稿です。1985年5月号から、愛読させてもらっています。なのに、「初投稿」! これからも、末長く読ませてもらいます。よろしく。(長崎県　山口哲生)　S：こちらこそ。よろしく。

```
2960 DATA BC4R4C4C4
2970 :
2980 DATA O6ECCC<BBBA6R12>EC
2990 DATA O5A4&A4&A4&A4
3000 DATA O3D4&D4EF+EDC<B
3010 DATA O4A4>D4A4&A4
3020 DATA O5F+4R32F+4R4
3030 DATA O5D4R16A8.F+4&F+4
3040 DATA BC4R4R6C12C4
3050 :
3060 DATA O6DC6&C4E6GR12GE
3070 DATA O5FA>CFC<AFA>CFC<A
3080 DATA O3F4&F6ED4&DEF
3090 DATA O4AAAAAAAAAAAA
3100 DATA O5CCCCCCDDDDDD
3110 DATA O5FFFFFFFFFFFF
3120 DATA B4S6B12B4S6B12
3130 DATA *
3140 :
3150 DATA O6GED6<BABAG&G4
3160 DATA O5DGB>G<BGB4>D+4
3170 DATA O3G4&G4&G4<G4
3180 DATA O4BBBBBBA4&A4
3190 DATA O5DDDDDD<R32B4&B8..
3200 DATA O5FFFFFFR16D+4&D+8.
3210 DATA B4S6B12B6S12S4
3220 DATA *
3230 :
3240 DATA O6GED6<BABAG&G4
3250 DATA O5DGB>G<BG>GFEFED
3260 DATA O3G4&G4GFEFED
3270 DATA O4BBBBBB>GABB>CD
3280 DATA O5DDDDDD>GABB>CD
3290 DATA O5FFFFFFR4R4
3300 DATA B4S6B12S12S12S12S12S12B12
3310 :
3320 REM -----(E)-----
3330 :
3340 DATA O6C6C<B6>C<B6A6GE
3350 DATA O5CG>CEC<GCG>CEC<G
3360 DATA O3C4&C6EG4C4
3370 DATA O5CCCCCCCCCCCC
3380 DATA O5EEEEEEEEEEEE
3390 DATA O5GGGGGGGGGGGG
3400 DATA B4S6B12B6B12S6B12
3410 :
3420 DATA O5F4>E4D4R6C
3430 DATA O5DA>CFC<AGB>F<FB>D
3440 DATA O3D4&D6DG4F4
3450 DATA O5AAAAAABBBBBB
3460 DATA O5DDDDDDDDDDDD
3470 DATA O5FFFFFFGGGGGG
3480 DATA B6B12S6B12B6B12S6B12
3490 :
3500 DATA O6D6<GG6G>D6<GG6F
3510 DATA O5EB>DGD<BGB->EGE<B-
3520 DATA O3E4&E6EG4&G6G+
3530 DATA O4BBBBBBB-B-B-B-B-B-
3540 DATA O5DDDDDDDDDDDD
3550 DATA O5EEEEEEEEEEEE
3560 DATA B4S6B12B4S6B12
3570 :
3580 DATA O5E4G6F(AG)F4&FF
3590 DATA O5A>C+EAEC+<A>DFAFD
3600 DATA O3A4G4D4&DEF
3610 DATA O4AAAAAAAAAAAA
3620 DATA O5C+C+C+C+C+C+DDDDDD
3630 DATA O4EEEEEEFFFFFF
3640 DATA B6B12S6B12B6B24B24S8S24S24S24
3650 :
3660 DATA O5G6F6EDC6<BR12A+B
3670 DATA O5GB>DGD<BFB>DGD<B
3680 DATA O3G4&G6GF4&F6F
3690 DATA O4BBBBBBBBBBBB
3700 DATA O5DDDDDDDDDDDD
3710 DATA O4GGGGGGFFFFFF
3720 DATA B4S6B12B4S6B12
3730 :
3740 DATA O5G4A6BB4R12AB
3750 DATA O5EG>DED<GEA>C+GC+<A
3760 DATA O3E4&EGG+AE<A&A4
3770 DATA O4BBBBBBAAAAAA
3780 DATA O5DDDDDDC+C+C+C+C+C+
3790 DATA O4EEEEEEEEEEEE
3800 DATA B4S6B12B4S6B12
3810 :
3820 DATA O6C6CR12CCC6<AR12FE
3830 DATA O5DA>CFC<AEA>C+GC+<A
3840 DATA O3D4&D6DA4&AGE
3850 DATA O4AAAAAAAAAAAA
3860 DATA O5DDDDDDC+C+C+C+C+C+
3870 DATA O4FFFFFFEEEEEE
3880 DATA B4S6B12B4S6B12
3890 :
3900 DATA O5D4R12A>C<BAG&G4
3910 DATA O5DA>CFC<ADGB>F<BG
3920 DATA O3D4&D<AA-G4>D4
3930 DATA O4AAAAAAB4&B4
3940 DATA O5DDDDDDR32D4&D8..
3950 DATA O5FFFFFFR16G4&G8.
3960 DATA B4S6B12S12S12S12S12S12S12
3970 DATA *
3980 :
3990 REM -----(F)-----
4000 :
4010 DATA O6@34V10E4D4E4F4
4020 DATA O5CG>CEC<GCG>CEC<G
4030 DATA O3C4&C6EG4C6D
4040 DATA O5CCCCCCCCCCCC
4050 DATA O5EEEEEEEEEEEE
4060 DATA O5GGGGGGGGGGGG
4070 DATA B4H6B12B4H6B12
4080 :
4090 DATA O6G4&G4E4&E4
4100 DATA O5EB>DGD<BEB>DGD<B
4110 DATA O3E4&E6D<B4>E6E
4120 DATA O4BBBBBBBBBBBB
4130 DATA O5EEEEEEEEEEEE
4140 DATA O5GGGGGGGGGGGG
4150 DATA B4H6B12B4H6B12
4160 :
4170 DATA O6E4D4E4F4
4180 DATA O5GB->EGE<B-A>C+EAEC+
4190 DATA O3G4&G6GA4&A6A
4200 DATA O4B-B-B-B-B-B-AAAAAA
4210 DATA O5DDDDDDC+C+C+C+C+C+
4220 DATA O5GGGGGGEEEEEE
4230 DATA B4H6B12B4H6B12
4240 :
4250 DATA O6D4&D4&D4&D4
4260 DATA O5DA>CFC<A>G4&G4
4270 DATA O3D4&D4<G4&G4
4280 DATA O4AAAAAAV6>B4&B4
4290 DATA O5CCCCCCR32V6>D4&D8..
4300 DATA O5FFFFFFR16V6>F4&F8.
4310 DATA B4H6B12B4R4
4320 DATA *
4330 :
4340 REM -----(G)-----
4350 :
4360 DATA O6E4&EDED4&DCD
4370 DATA O5CG>CEC<GEB>DGD<B
4380 DATA O3C4&C6DE4&E6E
4390 DATA O5CCCCCC<BBBBBB
4400 DATA O5EEEEEEEEEEEE
4410 DATA O5GGGGGGGGGGGG
```

リスト続く

POP LOAD

はーい、ちりつもでぇーす。私は2月号を見ておどろいた。P.260には、なんとあの「マイコン先生」が登場しているではありませんか！ いやあ、お久しぶりですねぇ。でも、アキラくんは出てないなぁ……、ポプコムも年をとったものだ(??)。（三重県 ちりつも） S：懐かしくて「うるうる」した人も多いんじゃないかな。今は、あんなことをしているのだ。

```
4420 DATA B4S6B12B4S6B12
4430 :
4440 DATA O6C4&C4E8R8D8R8
4450 DATA O5FA>CFC<AD>CF<GB>F
4460 DATA O3F4&F6FD4G4
4470 DATA O4AAAAAA>A4G4
4480 DATA O5CCCCCC>C4<B4
4490 DATA O5FFFFFF>F4D4
4500 DATA B4S6B12B6B24B24S6B12
4510 :
4520 DATA O6E4&EDED4&DCD
4530 DATA O5CG>CEC<GEB>DGD<B
4540 DATA O3C4&C6DE4&E6E
4550 DATA O5CCCCCC<BBBBBB
4560 DATA O5EEEEEEEEEEEE
4570 DATA O5GGGGGGGGGGGG
4580 DATA B4S6B12B4S6B12
4590 :
4600 DATA O6C4&C4E8R8D8R8
4610 DATA O5FA>CFC<AD>CF<GB>F
4620 DATA O3F4&F6FD4G4
4630 DATA O4AAAAAA>A4G4
4640 DATA O5CCCCCC>C4<B4
4650 DATA O5FFFFFF>F4D4
4660 DATA B4S6B12B6B24B24S6B12
4670 DATA *
4680 :
4690 DATA O6C4@51V10<G6R12E6R12@6V13
4700 DATA @0V5O6R16R32C4&C4&C4.&C32@16V8
4710 DATA O3C4&C4&C4E6D
4720 DATA O5C4&C4&C4&C4
4730 DATA O5R32E4&E4&E4&E8..
4740 DATA O5R16G4&G4&G4&G8.
4750 DATA B4R4S12S24S24S12S12S24S24S24S2
4
4760 DATA *
4770 :
4780 DATA O6C4R4R4R3R1
4790 DATA O6V11R4CEG>C8<A-8F6D6C1
4800 DATA O3C4&C4D4<B-3>C1
4810 DATA O5C4&C4D4D3C1
4820 DATA O5R64E4&E4F4F3E1
4830 DATA O5R32G4&G4A-4B-3G1
4840 DATA BC4R4R4R3R1
4850 DATA ¥
```

Melody 浅香 唯 プログラムリスト

```
10 '     ----------------------- Melody -----------------------
20 '
30 '                           Yui.Asaka
40 '
50 '                    Music    Naoto.Kine(TM NETWORK)
60 '
70 '                    Program  Akira.Yamamoto
80 '
90 '     --------------------------------------------------------
100 '
110 NEW CMD : DIM BASS%(4,9),DRUM%(4,9)
120 '
130 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ BASS%(X,Y)
140 NEXT Y,X
150 DATA 32,15, 2, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0
160 DATA 31, 7, 7, 9, 2,28, 3, 6, 3, 0
170 DATA 31, 6, 6, 9, 1,58, 3, 5, 3, 0
180 DATA 31, 9, 6, 9, 1,22, 2, 0, 3, 0
190 DATA 31,11, 7, 9, 3, 7, 2, 0, 3, 0
200 '
210 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ DRUM%(X,Y)
220 NEXT Y,X
230 DATA 44,15, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
240 DATA 31,24, 0, 7,11,12, 0, 2, 3, 0
250 DATA 31,15,17, 9, 2, 0, 0, 2, 3, 0
260 DATA 31,24, 0, 7,11,19, 0, 2, 1, 0
270 DATA 31,19,16, 9, 2, 0, 0, 2, 1, 0
280 '
290 DIM BD$(21),SD$(14)
300 '           [  Rhythm Pattern
310 B1$="F&FF&FF&FF&F"
320 B2$="F&FF&FF&F>A&A<"                        :S2$="RRRRRRC&C"
330 B3$="F&FF&F>A16A16A16R16A16R16A16A16<":S3$="RRRRC16C16C16R16C16R16C16C16"
340 B4$="F&F>A&A<FF>A&A<"                       :S4$="RRC&CRRC&C"
350 B5$="F&F>A&A<FF>AA16A16<"                   :S5$="RRC&CRRCC16C16"
```


ある駅で、切符を落とした人に「落ちましたよ」と教えてあげたところ、にらまれてしまった。どうやら彼は受験生だったらしい。(埼玉県 九谷誠司) S：……(じつは、家に受験生がいたりする)。

```
360 B6$='F&F>A&A<F&F>A&A<'                  :S6$='RRRRRRC&CRRCRRRRR'
370 B7$='FF>A&A<FF>AA16A16<'                :S7$='RRCRRRC&C'
380 B8$='F&FRF&FF>A&A<F&F>A<F&FRF&F'       :S8$='Y6,9M800RQ5CCCCCM3800Q8Y6,15C&C'
390 B9$='F&F>A<F&FF>A&A<'                   :S9$='RRC&CRRCC'
400 BA$='FFRRFFRF'
410 BB$='FF>A&A<FF>A&A<'
420 BC$='FFFFFF>A&A<'
430 BD$='F&F>A&A<FF>AA<'
440 '
450 BD$(1)=B1$:BD$(2)=B2$:BD$(3)=B3$:BD$(4)=B4$+B4$:BD$(5)=B4$+B5$:BD$(6)=B4$
460 BD$(7)=B4$+B6$:BD$(8)=B6$+B7$:BD$(9)=B6$+B4$:BD$(10)=B6$:BD$(11)=BD$(4)+B4$
470 BD$(12)=B8$:BD$(13)=BD$(4)+BC$:BD$(14)=B4$+'F&F>A&A<FF'
480 BD$(15)='>AA16A16<'+B9$+B9$:BD$(16)=B6$+'F&F>A&A<FF':BD$(17)=B6$+BA$
490 BD$(18)=B6$+BB$:BD$(19)=B9$+BC$:BD$(20)=BD$+B4$:BD$(21)=B4$+'RFF&FFFFF&F'
500 SD$(2)='M3800'+S2$:SD$(3)='M2800'+S3$:SD$(4)='M3800'+S4$+S4$:SD$(5)=S4$+S5$
510 SD$(6)=S4$:SD$(7)=SD$(4)+SD$(6):SD$(8)=S6$:SD$(9)=SD$(4)+S8$
520 SD$(10)=S4$+'RRC&CRR':SD$(11)='CC16C16'+S7$+S7$:SD$(12)=S7$+S8$
530 SD$(13)=S9$+S4$:SD$(14)=S4$+'RCC&CCCCM5800C&C'
540 '
550 CMD VOICE ,BASS%,DRUM%
560 CMD PLAY '','','','Y7,49'
570 '
580 READ A$
590 IF A$='*' THEN *CHANGE
600 IF A$='¥' THEN END
610 READ B$,C$,D$,E$,F$
620 X1=VAL(C$):IF X1>0 THEN C$=BD$(X1)
630 X2=VAL(D$):IF X2>0 THEN D$=SD$(X2)
640 '
650 CMD PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$
660 GOTO 580
670 '
680 *CHANGE
690 NB=NB+1
700 ON NB GOSUB 730,740,750,760,770,780,740,730,740,790,800,810,820,830,780,740,
730,740,790,800,810,820,850,740,730,740,790,800,810,820,860,740,870,740,870
710 GOTO 580
720 '
730 RESTORE 1050:RETURN
740 RESTORE 1020:RETURN
750 RESTORE 1080:RETURN
760 RESTORE 1250:RETURN
770 RESTORE 1170:RETURN
780 RESTORE 1300:RETURN
790 RESTORE 1490:RETURN
800 RESTORE 1560:RETURN
810 RESTORE 1530:RETURN
820 RESTORE 1590:RETURN
830 RESTORE 1120:RETURN
840 RESTORE 1660:RETURN
850 RESTORE 1630:RETURN
860 RESTORE 1780:RETURN
870 RESTORE 1820:RETURN
880 '           [  MML DATA  ]
890  DATA T136,T136,T136,T136,T136,T136
900  DATA L8,L8,L8,L8,L8,L8
910 '           [  A  ]
920  DATA Q6,Q7V15,V15O2>A&A<,'Y6,15S0M5800C&C','',''
930  DATA V8@32O6E-FB-&B-A-&A-G&G,O3E-&E-E-&E-E-&E-E-&E-,1,''
940  DATA Q5O3V10E-V11E-&E-V10E-V11E-V10E-V11E-V10E-,''
950  DATA E-FB-&B-A-&A-G&G,E-&E-E-&E-E-&E-E-&E-,2,2
960  DATA V10E-V11E-&E-V10E-V11E-V10E-V11E-V10E-,Q6O5RV11GGGV8GGV5GQ8G
970  DATA E-FB-&B-A-&A-G&G,D-&D-D-&D-D-&D-D-&D-,1,''
980  DATA V10D-V11D-&D-V10D-V11D-V10D-V11D-V10D-,''
990  DATA E-FB-&B-A-&A-G&G,D-&D-D-&D-D-&D-D-&D-,3,3
1000 DATA V10D-V11D-&D-V10D-V11D-V10D-V11D-V10D-,Q6RV11GGGV8GGV5GQ8G
1010 '
1020 DATA @32V11Q7O5G&GGG&GF&FE-&E-E-&E-FG&GRR,O3E-E-E-E-DDDDCCCCB-B-B-B-,4,4
1030 DATA V12L8Q7O3B-GE-&E-B-GD&DB-GE-&E-B-GE-&E-V10,V12Q7
1040 DATA *
1050 DATA A-A-A-A-RCE-D&DE-&E-F&FE-F&F,FFFFFFFFB-B-B-B-B-B-B-B-,5,5
1060 DATA Q6V12O4A-C16C16CCV10RCA-E-V11O3L16Q5D8Q7A-FQ5D8Q7A-FQ5D8Q7A-FQ5D8,''
1070 DATA *
1080 '
1090 DATA A-A-A-A-RCE-D&DD&DE-F6E-6D6,FFFFFFFFB-B-B-B-B-B-B-B-,7,4
1100 DATA Q6V12O4A-C16C16CCV10RCA-E-V11O3RDR<B->D&DQ7,Q7
```

リスト続く

POP LOAD
やったぜー。つ、つ、ついにサウンドボードIIを買ったぜ。うれピー。ところで、初めて本に出場してしまった。これからも、よろしく。『アマデウス』はどうしたんだ!! （広島県 FUNKY88） S：どうしたんでしょうねぇ。

```
1110             [ B ]
1120 DATA E-&E-&E-&E-,E-&E-E-&E-RA-RB-&B-&B-B-&B-B-&B-B-&B-,8,5
1130 DATA V12O4RRG&GRA-RF&F2.,V12O4RRE-&E-RFRD>V9E-D<B->V11E-D<B->V12E-16D16<B-
1140 DATA "",F&FFGRGRB-&B-&B-B-&B-B-&B-B-&B-,8,5
1150 DATA A&AAB-RB-RF&F2.,F&FFFRFRD>V9E-D<B->V11E-D<B->V12E-16D16<B-16
1160 '           [ C ]
1170 DATA O4>E-&E-&E-&E-<G&G>C<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-RB-
1180 DATA O3>E-E-E-E-E-E-E-E-<GGGGGGGG,9,4
1190 DATA Q7V10O4RGRRG&GRGRGRRG&GRG,Q7V10O4RE-RRE-&E-RE-RDRRD&DRD
1200 DATA >C&CD&DE-&E-<G>C&C<B-&B-&B-,>CCCCCCCC<GGGGGGGG,9,4
1210 DATA RGRRG&GRG>RGRFD<B-RR,RE-RRE-&E-RE->Q5V12RGRFD<B-RRQ7V10
1220 DATA >C&CD&DE-&E-G&G,A-A-A-A-A-A-A-A-,10,6,RGRRG&GRG,RE-RRE-&E-RE-
1230 DATA *
1240 '
1250 DATA G&GF&FEG&GA-&A-&A-&A-&A-&A-&A-,O4CCCCCCCC<FFFFFFFF,4,4
1260 DATA RGRRG&GRGRA-RRA-&A-RA-,RERRE&ERERE-RRE-&E-RE-
1270 DATA E-&E-DE-&E-F&F&F,B-B-B-B-B-B-B-B-,6,6
1280 DATA A-&A-GA-RB-&B-&B-,E-&E-Q5GA-RQ7F&F&F
1290 DATA *
1300 DATA G&GF&FEG&GA-&A-&A-&A-&A-&A-&A-CE-&E-&E-DE-&E-F&F&F
1310 DATA O4CCCCCCCC<FFFFFFFFB-B-B-B-B-B-B-B-,11,7
1320 DATA RGRRG&GRGRA-RRA-&A-RA-A-&A-GA-RB-&B-&B-
1330 DATA RERRE&ERERE-RRE-&E-RE-E-&E-Q5GA-RF&F&FQ7
1340 '           [ D ]
1350 DATA FE-FE-FE-FE-FG&GE-&E-&E-R<B-,A-&A-&A->C&C&CE-&E-<G&G&GG&G&GG&G,12,8
1360 DATA F&FE-&E-F&FE-&E-F&FE-&E-F&FE-&E-,C&CC&CC&CC&C<B-&B-B-&B-B-&B-B-&B-
1370 DATA >C&CE-&E-FE-&E-<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B->
1380 DATA A-&A-&A->C&C&CE-&E-<G&G&GG&G&GG&G,12,8
1390 DATA F&FE-&E-F&FE-&E-F&FE-&E-F&FE-&E-,>C&CC&CC&CC&C<B-&B-B-&B-B-&B-B-&B-
1400 DATA FE-FE-FE-FE-FG&GE-&E-&E-RG,A-&A-&A->C&C&CE-&E-<G&G&GG&G&GG&G,12,8
1410 DATA F&FE-&E-F&FE-&E-F&FE-&E-F&FE-&E-,>C&CC&CC&CC&C<B-&B-B-&B-B-&B-B-&B-
1420 DATA G&GFF&F&FRF,>D-D-D-D-D-D-D-D-,6,6
1430 DATA V9D-&D-&V10D-&D-&V11D-&D-&V10D-&D-,V9A-&A-&V10A-&A-&V11A-&A-&V10A-&A-
1440 DATA F&FE-E-RCE-F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F
1450 DATA CCCCCCCC<B-B-B-B-B-B-B-B-RB-FGB-&B-RR,13,9
1460 DATA V9C&C&V10C&C&V11C&C&V10C&CV12Q6>E-D<B->E-RE-D<B-RB->DFB-&B-RRQ7
1470 DATA V9G&G&V10G&G&V11G&G&V10G&GQ8>>E-D<B->E-RE-D<B-RQ6V12<B->DFB-&B-RRQ7
1480 DATA *
1490 '
1500 DATA A-A-A-A-RCE-D&DE-&E-FRF,FFFFFFFFB-B-B-B-B-B-,14,10
1510 DATA Q6V12O4A-C16C16CCV10RCA-E-V11O3L16Q5D8Q7A-FQ5D8Q7A-FL8V12,V12
1520 '           [ E ]
1530 DATA >C<B-&B-&B-&B-&B-RB-DE-&E-&E-&E-&E-RCE-A-,B-B-GGGGGGGG>CCCCCCCC,15,11
1540 DATA RRRA-B->F&F&F&F&FR<DE-B-&B-&B-&B-&B-,RRRA-B->D&D&D&D&DR<DE-G&G&G&G&G
1550 DATA *
1560 DATA RA-G&GFE-&E-D&DDDDDF,<FFFFFFFFB-B-B-B-B-B-,16,10
1570 DATA >F&FG&GA-&A-RFRFG&GB-&B-<,F&FG&GA-&A-RFRFG&GB-&B-
1580 DATA *
1590 DATA RA-G&GFE-&E-A-&A-A-A-B-G&GFG16F16,<FFFFFFFFB-B-B-B-B-B-B-B-,8,5
1600 DATA >F&FG&GA-&A-RFRFB-&B-&B-&B-D&D<,F&FG&GA-&A-RFRFB-&B-&B-&B-A-&A-
1610 DATA *
1620 '           [ F ]
1630 DATA E-&E-&V10E-&E-&V9E-&E-&V8E-&E-,A-A-A-A-A-A-A-A-GGGGGGGG,17,6
1640 DATA o5V14Q5C&C&CC&{C&C<B-&B-A-&A-}2{G&GB-&B->E-&E-}2<E-&E-&E-&E-
1650 DATA o5V12Q8C&C&CC&{C&C<B-&B-A-&A-}2{G&GB-&B->E-&E-}2<E-&E-&E-&E-
1660 DATA "",FFFFFFFFGGGGGGGG,17,6
1670 DATA RFA->C{E-&E-F&FE-&E-}2{A-&A-G&GE-&E-}2<B-&B-&B-&B->
1680 DATA RFA->C{E-&E-F&FE-&E-}2{A-&A-G&GE-&E-}2<B-&B-&B-&B->
1690 DATA "",A-A-A-A-A-A-A-A-GGGGGGGG,17,6
1700 DATA C&C&CC&{C&C<B-&B-A-&A-}2{G&GB-&B->E-&E-}2<E-&E-&E-&E-
1710 DATA C&C&CC&{C&C<B-&B-A-&A-}2{G&GB-&B->E-&E-}2<E-&E-&E-&E-
1720 DATA "",D-D-D-D-D-D-D-D-CCCCCCCC,18,4
1730 DATA {F&FA-&A->D-&D-}2{F&FD-&D-<A-&A-}2{A-&A-E-&E-A-&A-}2>{C&C<A-&A->C&C}2
1740 DATA {F&FA-&A->D-&D-}2{F&FD-&D-<A-&A-}2{A-&A-E-&E-A-&A-}2>{C&C<A-&A->C&C}2
1750 DATA "",B-B-B-B-B-B-B-B-&B-B->DF<B-&B-RR,19,12
1760 DATA E-&E-&E-&E-&E-&E-FA-Q7GFGA-B-&B-,E-&E-&E-&E-&E-&E-FA-V14Q7GFG<A-B-&B-
1770 DATA *
1780 '           [ F' ]
1790 DATA E-&E-&V10E-&E-&V9E-&E-&V8E-&E-,E-E-E-E-E-E-E-E-B-B-B-B-B-B-B-B-,8,5
1800 DATA RRG&G&GA-RF&F&F&V13F&F&V14F&F,RRE-&E-&E-FRD&D&D&D&V13D&D&D
1810 DATA *
1820 '           [ A' ]
1830 DATA "",FFFFFFFFB-B-B-B-B-B-B-B-,5,5
1840 DATA >V10C&C&V11C&C&V12C&C&V11C&CV10D&D&V11D&D&V12D&D&V11D&D
1850 DATA A-&A-&V11A-&A-&V12A-&A-&V11A-&A-V10B-&B-&V11B-&B-&V12B-&B-&V11B-&B-
1860 DATA *
1870 '           [ G ]
```


POP LOAD

あっ！　1989年２月号のPOPCOMを買い忘れた！と気づき書店に走った私は愕然とした、ないのだ１冊も。しかも４軒とも売り切れで５軒目にしてようやく手に入れられたのだ。だけど、発売日に１日遅れただけであやうく手に入れられなくなりそうだったPOPCOMなので、来月からは予約にしよーかなーと考えています(今までは自分で買いに行った)。(東京都　ジョリーちゃんの飼い主)　S：おかげさまで、売れ行き好調！

```
1880 DATA "",E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-,20,13
1890 DATA O4V12G&G&GA-&A-&A-&A-&A-A-&A-&A-G&G&G&G&G
1900 DATA O4V12E-&E-&E-E-&E-&E-&E-&E-E-&E-&E-E-&E-&E-&E-&E-
1910 DATA "",D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-,20,13
1920 DATA G&G&GA-&A-&A-&A-&A-A-&A-&A-G&G&G&G&G
1930 DATA D-&D-&D-D-&D-&D-&D-&D-D-&D-&D-D-&D-&D-&D-&D-
1940 DATA "",CCCCCCCCCCCCCCCC,4,4
1950 DATA >G-&G-&G-F&F&FD-&D-<G-&G-&G-F&F&FD-&D-
1960 DATA >D-&D-&D-D-&D-&D-<B-&B-D-&D-&D-D-&D-&D-<B-&B->
1970 DATA "",D-D-D-D-D-D-D-D-RB-B&B>CC+DE-,21,14
1980 DATA >G-&G-&G-F&F&FD-&D-<V13RB-B&B>V14CC+DE-
1990 DATA >D-&D-&D-D-&D-&D-<A-&A-<V13RB-B&B>V14CC+DE-
2000 DATA ¥
```

使い放題 Tenderness バービーボーイズ プログラムリスト

```
10 /*
20 /* 使 い 放 題  T e n d e r n e s s   B A R B E E  B O Y S
30 /*
40 /*          作 詩 ・ 作 曲   い ま み ち   と も た か
50 /*
60 /*  P R O G R A M E D   立 間   克 志
70 /*
80 /*        X 6 8 0 0 0   X − B A S I C
90 /*
100 /* i n   A u g u s t / 1 / 1 9 8 8
110 m_init()
120 dim  str  p(31)[256]
130 dim char  o(255),v(4,9),voi(4,10),vn
140 dim  str  s6[128], s8[128], s4[128], b8[128], b4[128]
150 dim  str   l[128],  f[128], sl[128],hc8[128],hc4[128]
160 dim  str ho6[128],ho8[128],ho4[128]
170 /*
180 for i=1 to 8:m_alloc(i,7000):m_assign(i,i):next
190 vdata():ddata():pdata():m_play():end
200 /*
210 /*  S e t  m m l  t o  t r a c k
220 /*
230 func t(tt)
240  r=0
250  while o(r)<>255:m_trk(tt,p(o(r))):r=r+1:endwhile
260 endfunc
270 /*
280 /*  V o i c e  s e t
290 /*
300 func set(vn)
310  voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0):voi(0,1)=15:voi(0,9)=3
320  for x=0 to 3:for y=0 to 9:voi(x+1,y)=v(x,y):next:next
330  m_vset(vn,voi)
340 endfunc
350 /*
360 /*  S e t  d r u m
370 /*
380 func ddata()
390  s6="@72o3e16":s8="@72o3e8":s4="@72o3e4
400  b8="@71o2e&d&c&>b-&a-&g-rr":b4="@71o2e&d&c&>b-&a-&g-rrr8
410   l="@74o3b&a&g&f&e-&d-rr":f="@74o3g&f&e-&d-&>b&arr":sl="@74o3b&a&g&f
420 hc8="@79o5c8":hc4="@79o5c4":ho6="@59o7c16":ho8="@59o7c8":ho4="@59o7c4
430 endfunc
440 /*
450 /*  V o i c e  d a t a
460 /*
470 func vdata()
480 /*
490 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2  MELODY
500 v={  30,  7,  1,  2,  1, 35,  0,  3,  3,  0,
510      30,  3,  2,  5,  4, 30,  0,  5,  7,  0,
520      31,  3,  2,  2,  4, 40,  0,  7,  7,  0, /* CON FBL
530      30,  5,  3,  7,  3,  0,  0,  5,  4,  0,       2,  4}
540 set(70)
550 /*
560 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2  B-DRUM
570 v={  31, 20, 14,  7, 10, 22,  0,  1,  0,  1,
580      31, 18, 16,  7,  8,  0,  0,  0,  0,  0,
590      31, 17, 14,  7,  9,  0,  0,  1,  3,  0, /* CON FBL
600      31, 17, 14,  7,  9,  0,  0,  1,  7,  0,       6,  7}
```

リスト続く

POP LOAD

どもっ!! ぼくの近所の書店では、不思議なことが起こる。8日発売のポプコムは、12、13日ごろにはパソコン雑誌コーナーから姿を消す（つまり売り切れ）のだが、25日ごろに、突然5冊ほどコーナーに顔を出していたりするのだ。そして、そのポプコムは、ほとんど売れたためしがない。うーん、不思議だ。（徳島県 平田仁志）S：と思うと、こんなこともある。ミステリーはキライさ。

```
610 set(71)
620 /*
630 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2  SNARE DRUM
640 v={  31,  0,  0,  4,  0,  0,  0, 15,  0,  2,
650      31, 15, 14,  6,  6,  0,  0,  1,  0,  0,
660      31, 22, 20,  2,  5,  0,  0,  0,  0,  3, /* CON FBL
670      31, 16, 14,  7,  6,  0,  0,  0,  0,  0,      4,  7}
680 set(72)
690 /*
700 /*   AR 1DR 2DR  RR 1DL  TL  RS MUL DT1 DT2  BASS
710 v={  31, 13,  6,  8, 10, 25,  0,  0,  0,  0,
720      31, 15,  5,  7,  4, 15,  0,  2,  7,  0,
730      31, 12,  5,  7,  1, 38,  1,  1,  0,  0, /* CON FBL
740      31, 10,  3,  7,  5,  3,  1,  1,  3,  0,      2,  7}
750 set(73)
760 /*
770 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2  TOM TOM
780 v={  31,  4,  0,  4,  2,  0,  0, 11,  0,  1,
790      31, 21, 16,  7,  9,  4,  0,  1,  3,  0,
800      31, 14, 13,  9,  8,  0,  1,  0,  3,  0, /* CON FBL
810      31, 14, 13,  9,  8,  0,  0,  0,  7,  0,      6,  7}
820 set(74)
830 /*
840 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2  D-GUITAR 1
850 v={  26,  3,  5,  0,  2, 32,  2,  3,  0,  0,
860      29,  3,  1,  5,  1, 30,  1,  4,  0,  0,
870      28,  2,  2,  0,  3, 24,  1,  1,  0,  0, /* CON FBL
880      31,  5,  1,  7,  1,  0,  0,  1,  0,  0,      0,  7}
890 set(77)
900 /*
910 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2  D-GUITAR 2
920 v={  31,  6,  0, 15, 15, 17,  0,  0,  0,  0,
930      31, 31,  0, 15,  0, 25,  0,  0,  0,  0,
940      31, 31,  0, 15,  0, 21,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
950      31, 31,  0, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,      0,  6}
960 set(78)
970 /*
980 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2  SYMBAL
990 v={  31,  5,  4,  2,  5, 21,  0,  1,  3,  1,
1000     31,  3,  2,  1,  5, 22,  0,  4,  0,  2,
1010     31, 13, 11,  2,  3, 28,  0, 14,  0,  0, /* CON FBL
1020     31, 19, 12,  6,  3,  0,  0,  1,  7,  0,      3,  7}
1030 set(79)
1040 endfunc
1050 /*
1060 /*   P L A Y   D A T A
1070 /*
1080 func pdata()
1090 m_tempo(144)
1100 /*                1 t r a c k
1110 p(0)="@30v6l1q8o4y48,40>f+&f+g&ge&ea&a<l8
1120 p(1)="@18q8v14<f+1&f+2c+4e>b&b1&b2.r4<d1&d2.>f+e&e1&e2r@70q7v14>b<df+&
1130 p(2)="f+eedr>b<df+&f+ed>brb<df+&f+eedr>b<df+&f+ed>br<|:4eggagger:| egef+2r
2r2regef+2r2r1
1140 p(3)="r2>b<ddde4e>b<r2r2eeeee4gf+&f+4edr2f+4f+4a4r4a4a4a2.gf+
1150 p(4)="g2r>b<df+&":p(5)="g1r1":p(15)="v15
1160 p(6)="rf+f+f+a4a4 a4f+f+&f+4r4 rf+f+f+a4a4 a4f+f+r4f+f+ r4f+f+a4aa
1170 p(7)="aggg&g4rggf+f+f+&f+4r4
1180 p(8)="aggg&g4r4gf+f+f+&f+2 r1r1
1190 p(9)="aggg&g4r4gf+f+f+&f+2 r1r2r@18v14q8<ff4>
1200 p(10)="|:<f+1&f+2c+4e>b&b1&b2.r4<d1&d2.>f+e&e1&e1&:|
1210 o={0,1,2,3,4,2,3,5,15,6,7,6,8,1,2,3,5,15,6,7,6,9,10,255}
1220 t(1)
1230 /*                2 t r a c k
1240 p(0)="@30v6l1q8o4y49,28>a&ab&bg&g<c+&c+r8l8
1250 p(1)="@18q8v10<f+1&f+2c+4e>b&b1&b2.r4<d1&d2.>f+e&o1&o2r@70q7v10>b<df+&
1260 p(15)="v11
1270 p(9)="aggg&g4r4gf+f+f+&f+2 r1r2r@18v10q8<f8f4>
1280 t(2)
1290 /*                3 t r a c k
1300 p(0)="@77v13q6l16o4y50,00
1310 p(1)="@77erf+ebf+f+barbaebf+e ef+f+ebf+f+barbaebf+e|:ef+f+ebf+f+barbaebf+e
:|ef+geaggaagbagbag|:f+agdaggaagbagbag:|ba<d>ba<d>bagbagf+agf+@78
1320 p(3)="@77l16erf+ebf+f+barbaebf+e ef+f+ebf+f+barbaebf+e >b<de>b<de>b<d e>b<
de>b<de>b< de>b<de>b<de >b<de>b<de>b<dv11@78
1330 p(4)="p1l8|:g4&gg&gg4g:||:f+4&f+f+&f+f+4f+:|<d1>f+1 f+1 l16
1340 p(5)="g1
1350 p(6)="g2.<e4>>f+8f+f+a+8<c+8f+2
1360 p(7)="|:l8q4bbq8b4<q4ddq8d4>q4f+f+q8f+4&f+2:|q4ddq8d4q4aaq8a4l16
```


初めまして。ポプコムを読み始めて４年目、やっとはがきを出す決心がつきました。これからはどんどんはがきを送っていくつもりです。緊張して手が震えてきました。あぁ……。（秋田県　ズゴック）　Ｓ：ボクも、酒を飲まないと、手が震えることがよくある。

```
1370 p(8)="l8<q4ccq8c4&c2>f+1
1380 p(9)="<q4c8c8q8c4&c2>f+1>a+8<e8a+ge8<d2&>a+2r8a8b4v14q6
1390 p(10)="p1v10l8|:b1&b2&bbbb&:| e1&e2&eeee& e1&e2&eee bv14l16
1400 o={0,1,1,10,3,4,5,10,3,4,6,7,8,7,9,1,10,3,4,6,7,8,7,9,1,1,255}
1410 t(3)
1420 /*                    4 t r a c k
1430 p(0)="@77v8 l16q6o4y51,40r64
1440 p(4)="p2l8<d4&dd&dd4d> d4&dd&dd4d|:c+4&c+c+&c+c+4c+:|f+1<c+1c+1>l16
1450 p(5)="b1
1460 p(6)="b2.<e4>>f+8f+f+a+8<c+8f+2
1470 p(7)="|:l8q4ddq8d4 q4f+f+q8f+4 q4aaq8a4&a2:|q4f+f+q8f+4q4c+c+q8c+4l16
1480 p(8)="l8q4eeq8e4&e2<c+1>
1490 p(9)="q4e8e8q8e4&e2<a+1>>a+8<e8a+ge8a+2&d2r8c+8d4v8q6
1500 p(10)="p2v10l8|:d1&d2&dddd&:|b1&b2&bbbb& b1&b2&bbbdv8l16
1510 t(4)
1520 /*                    5 t r a c k
1530 p(0)="@78v10l16q6o4y52,80r32
1540 p(4)="l8b-4&b-b-&b-b-4b- |:b4&bb&bb4b:|a+4&a+a+&a+a+4a+ a1a+1a+1l16
1550 p(1)="|:8r1:|":p(3)="l16|:4r1:|":p(5)="d1
1560 p(6)="d2.<e4>>f+8f+f+a+8<c+8f+2
1570 p(7)="|:l8q4f+f+q8f+4 q4aaq8a4 q4c+c+q8c+4&c+2:|q4aaq8a4q4eeq8e4l16
1580 p(8)="l8q4ggq8g4&g2a+1
1590 p(9)="q4g8g8q8g4&g2a+1>a+8<e8a+ge8e2&f2r8e8f+4q6
1600 p(10)="l8|:f+1&f+2&f+f+f+f+&:|g1&g2&gggg& g1&g2&gggf+l16
1610 t(5)
1620 /*                    6 t r a c k
1630 p(0)="@30v6l1q8o4y53,40c+&c+d&d>b&b<e&e@73v14l8q7o3
1640 p(2)=">bb<dd>bb<ed >bb<ed>bf+a<c+ >bb<dd>bb<ed >bb<ed>bb<de eeggeeag eeage
>b<de eeggeeag eeage>b<d>b<
1650 p(3)=">bb<dd>bb<ed >bb<ed>bf+ab bb<dd>bb<ed >bb<ed>bb<de eeggeeag eeage>b<
de eeggeeag eeage>b<d>b bb<dd>bb<ed >bb<ed>bf+ab bb<dd>bb<f+e >bb<dd>bf+a4
1660 p(4)="g2b<dg4 >g2b<deg >f+2a+<c+f+4 >f+2<f+c+>f4< |:8d:||:8c+:||:8c:|
1670 p(5)=">gg<dd>bbgg<":p(6)=">gg<dd>bbgg f+f+16f+16a+<c+f+2
1680 p(7)="|:2>bbab<dda4 >f+ef+f+f+f+a4<:| ddr>a<c+c+r>a<
1690 p(8)="ceg<c&c4>c4 >f+f+a+f+a+4<c+4
1700 p(9)="ceg<c&egc4> a+1& >a+1&a2rab4<
1710 p(10)="|:>bb<dd>bb<ed >bb<ed>bf+ab bb<dd>bb<ed >bb<ed>bb<de eeggeeag eegae
>b<de eeggeeag eeage>b<d>b<:|
1720 o={0,2,3,4,5,3,4,6,7,8,7,9,2,3,4,6,7,8,7,9,10,255}
1730 t(6)
1740 /*                    7 t r a c k
1750 p(0)="l64@v127q8y54,20y15,0|:7r1:|r2r8"+s8+s4
1760 p(2)="|:3"+hc4+s8+ho8+ho8+ho8+s8+ho8+":|
1770 p(3)=ho8+ho8+s8+ho8+ho8+s8+s8+ho8
1780 p(4)=hc4+s8+ho8+ho8+ho8+s8+ho8
1790 p(5)=ho8+ho8+s8+ho6+s6+s8+l+"l32"+f+"l64"
1800 p(6)=hc4+ho4+s4+ho4
1810 p(7)=ho4+ho4+s4+ho4
1820 p(8)=ho4+ho4+s4+s4
1830 p(9)=ho8+ho8+s8+ho8+ho8+ho8+s8+ho8
1840 p(10)=ho8+ho8+s8+ho8+ho8+s6+s6+s6+s6+l
1850 p(11)=hc4+s8+ho8+s8+ho8+s8+ho8
1860 p(12)=s8+ho8+s8+ho8+s8+ho8+s8+ho8
1870 p(13)=s8+ho8+s8+ho8+ho8+s8+s6+sl+f
1880 p(14)=hc4+ho4+ho4+hc4
1890 p(15)=s4+ho4+ho4+ho4
1900 p(16)=ho4+ho8+hc8+ho8+s8+s4
1910 o={0, 2,3,2,3,2, 3, 2, 3, 4, 3,4,5, 6, 7, 7,8, 4,9,9,
1920    9, 2,3,2,3,4, 3, 4, 5, 6, 7,7,8, 4, 9, 9,9,10,4,9, 4, 9,11,
1930   12,13,4,9,4,9,11,12,14,15,16,2,3, 2, 3, 2,3, 2,3,4, 3, 4, 5,
1940    6, 7,7,8,4,9, 9, 9,10, 4, 9,4,9,11,12,13,4, 9,4,9,11,12,14,15,16,
1950    4, 9,9,3,4,9, 9, 3, 4, 9, 9,3,4, 9, 9, 3,255}
1960 t(7)
1970 /*                    8 t r a c k
1980 p(0)="@30o4v6q8y55,20l1c+&c+f&fd&de&e@v127l64y15,0
1990 p(2)="|:4"+b4+"r4"+b4+"r4:|"
2000 p(3)=b4+b4+b4+b4
2010 p(4)=b4+"r4"+b4+"r4"
2020 p(5)=b4+"r4"+b4+hc8+"r8"
2030 p(6)=b4+"r8"+b8+"r8"+b4+b8
2040 p(7)="r8"+b4+b8+"r8"+b4+b8
2050 p(8)="r8"+b4+b8+b4+"r4"
2060 p(9)=b4+"r4r2r4."+b8+"r2"
2070 o={0,  2,2,2, 2,2,3,3,3, 3,4,4,4,4, 2,2,2,3,3, 3,3,4,4,4, 4,4,
2080    4,5,4,5,6, 7,8,4,5,4, 5,6,7,3,9, 2,2,2,2,2, 3,3,3,3,4, 4,4,
2090    4,4,4,5,4, 5,6,7,8,4, 5,4,5,6,7, 3,9,2,2,2, 2,255}
2100 t(8)
2110 endfunc
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8847294-801号

爆走パソコンQ&Aサーキット

オレはいま、毎日プログラムを書いている。使う言語はターボC、マシンはラップトップ286L。どーだ、なかなかトレンディーだろ。毎日デスクに向かいマシンに火を入れる（マジに燃やすんじゃねーからな、念のため）。最初の10分くらいはルンルンだ。プログラマー、このインテリジェンスあふれるここちよい響き。しかしオレのカラータイマーは10分間で点滅を始める。バーローなんでこれがエラーなんだヨ、バグが取れん、コノ使いにくいキーボードめっ、このターボCにはバグがあんじゃねーか、悪いのはオレじゃねー、マシンがタコなんだっ。プログラマー……やはりオレには向かない商売のようだ。ううっ、ライターだけで食えない自分が悲しいっ。この仕事が終わったら絶対このマシンたたき壊しちゃる！

ちゅーわけで、別にいまプログラム書いてるからってんじゃないけど、今月はゲームのプログラミング特集じゃ。

プログラムに興味を持ったらだれでも一度は作りたいと思うのがゲーム。質問でもその手のものは多い。

ま、ただゲーム作りたいんだけどどーしたらいいのって聞かれても困るんだけど。具体的に目的さえはっきりさせてれば答えようもある。

編集部の連中はオレのことをヤッチャンだとか右翼だとか好きほーだい言ってくれるが、こー見えても学校時代はゲームプログラマーをしてたコトもある。ゴキブリが室内をはいずりまわるってなしょーもないシミュレーションゲームだったが、けっこー評判よかったんだぜ。

ちなみにオレは、地球上の生物で唯一ゴキブリだけは苦手だ。ヘビだろーがハエだろーがお友達になれる自信はあるが、あれだけはアカン。見ただけで金しばり、もし飛んだりしたら……アレが飛ぶなんて信じられんっ。

東北のほうにはゴキブリがいないそうな。あるとき山形から来た遠縁のオジさんが、ゴキ見てのけぞってるオレたちを見て「なんだべや」と言いつつ素手で捕まえてにぎりつぶしちまった。以来あの「なんだべや」コールが耳にこびりついて離れないっ。ひえー。

話が大幅にそれちまった。質問に入ろう。

Q はがきを出すのはこれが初めてです。よろしくお願いします。

ぼくはオリジナルプログラムにゲームを出そうと思っています。ぼくは自分でゲームなどを作ったことがないので何をしていいのかまったくわからないので、ゲームを作る本やソフトがあったら教えてください。BASICおよびマシン語、何でもいいですから、やさしくてわかりやすいものをお願いします。さいなら。

千葉県／佐藤　豪

A プログラミングについて書いた本なら、本屋サンへ行けば星の数ほど出てると思う。佐藤クンの場合はゲーム作りに関する本になるわけだが、これもたくさんある。だから本屋サンへ行く前にまず自分がどんなゲームを作りたいのかってことをはっきりさせとかないと、本の海におぼれてサイフはスッカラカンで終わっちまうだけだ。ただはがきを読んだだけでは、佐藤クンがどんなゲームを作りたいのかはよくわからん。たぶん佐藤クン自身、そのへんがはっきりしてないんだろーね。だからまず身のまわりにあるいろんなゲームソフトを見直してみることをすすめるぜ。

ソフト屋さんが売っているもの、ポプコムのオリジナルソフトコーナーに載っているもの、今はいろんなソフトが山ほどある。そーいったソフトをシビアに見直していくうちに、きっと自分が作りたいソフトの形が見えてくんじゃないかナ。大事なのは、やってて楽しいソフト、好きなソフトを見つけることだ。初めてゲームを作るんだったら、単なるモノマネでもいい。

そのソフトのどんなところ（たとえ

ば舞台設定とかグラフィックが美しいとか）が好きなのかを考えて、それを2まわりか3まわりくらいスケールダウンしたソフトを考えてみる。これいちばんいい手だと思うネ。

じっさい本屋サンに行っても〝佐藤クン自身が作りたい〟ソフトの作り方を書いた本なんてないかんね。

とにかく何を作りたいのかはっきりさせておきさえすれば、次にやることが見えてくる。プログラムを一から作りたいなら、プログラミングテクニックやマシンのハードについて書いた本を探す。初めてゲームを作るのならやっぱり言語はBASICでいいんじゃない。

もし一からプログラムする気があるのなら、ゲーム製作用のお手軽ツールソフトを使う手もある。

ただしこの手のソフトは作れるゲームのバリエーションが限られてっから、佐藤クンの作りたいゲームとジャンルが違いすぎるのなら、プログラムを自分で作りましょってーコトになる。

いちおうそういったゲーム製作用ツールソフトをあげておくと、手持ちマシンが88シリーズならログインから出てる『アドベンチャーツクール』や『ダンジョン万次郎』、MSXではアスキーの『吉田工務店』なんてのがある。ソフト屋さん行って見せてもらいなヨ。

とまーこんなところだ。作ってる途中でわかんないことがあったらまたはがきをくれ。それからサバッシュクリアおめでとっ。感想も聞きたかったぜ。

Q ぼくはいまPC-8801FAを持っています。それでいまアドベンチャーゲームを作ろうと思いますが、リターンキーなどの制御がよくわかりません。

そこで！　アドベンチャーゲームを作るときに必要なBASICを詳しく教えてください。詳しくお願いします。

愛知県／OUTRUN次

A うーむ。アドベンチャーゲームに必要なBASICとな。あのなーそりゃーほとんど全部じゃ全部。ここでそれをみーんな詳しーく書いとったらマニュアル1冊できてまうがな。

しょーがない、出血大サービスじゃ。はがきにこまこま書いてある「読む、読む、読んでくれ、読んでチョーダイ」コールにめんじて、ゲームでよー使うBASICセオリーを一挙掲載してしまおう。ページ食いそーだから編集長に文句言われっかもしんないけど、ま、まっかせなさいっ。

ちゅーわけで以下に続く「トラの巻」を見てゲームプログラミングの参考にしてみんしゃい。モチロンこれだけでゲーム作んのはチト苦しいけど、あとは自分で考えて、またわかんないときははがきくれや。

ゲーム作りのトラの巻

（その1）キーをたたくとは何ぞや？

プログラムには入力がある。たいていはキーボードからだ。ゲームの場合大きく分けて2種類のキー入力がある。

入力待ち状態で文字列を入力するとき。ユーザーがキーをたたくまでゲームの進行はストップする。アドベンチャーゲームなら、出てきたキャラクターと会話をするようなとき。これにはLOCATEとINPUT命令を組み合わせて使う。

これに対しアクションシーンなどでキャラを動かしたりする場合、個々のキープッシュをセンスしたいときなどはINKEY$やINP関数を使う。たとえばリターンキーが押されたかどうかをチェックしたいときは、IF␣INKEY$＝CHR$(13)␣THEN〜␣てなふうになるわけ。

またストップキーやヘルプキーなど特殊な機能を持つキーの場合、プログラムやサブルーチンのアタマでON␣STOP␣GOSUB文やON␣HELP␣GOSUB文を指定しといて、必要なところにSTOP␣ON文やHELP␣ON文を入れておけばいい。これらのキーを殺しておきたいときはSTOP␣OFF文なんかを使う。ファンクションキーの場合も同じだヨ。

（その2）入れたものは出すもんだ！

あんまキタネーこと考えんなよ。出力の話だかんね。

画面への出力の場合これも2つに分けて考える。

テキストの出力。まずはWIDTH文やCONSOLE文で出力領域を規定する。出力自体はPRINT文で行う。登場人物がお話したいなんてときはこれでOK。CONSOLE文でスクロール範囲を絞っておけば、画面のほかの領域への影響を心配することもない。CLSで消えるのもスクロールワクの中だけだかんね。

グラフィック出力の場合はBASIC自体にもLINEやらCIRCLEやらいろいろ用意されてっけど、ゲーム中にこれらを使うことはほとんどない。やっぱ遅いぜ。ちゅーわけでたいていはあらかじめグラフィックエディターを使ってグラフィックデータを作成してプログラムに組み込んでおくのだ。この方法も2つある。

マップデータとか1画面全体とかのでかいデータの場合、グラフィックエディター上でスキャナーなどを用いてグラフィックデータを作る。できたデータはファイル化してゲーム実行時に読み込んで表示するわけ。

だからゲームプログラムのほうでも、OPEN文やINPUT#文を使ってファイル処理を行う必要がある。で読み込んだデータを配列に入れてPUT@文で表示するのが大まかな手順。ただしこのときエディターで作ったデータとPUT@文で表示するための配列の内部のデータの形式が違うと変換が必要でちとメンドイ。グラフィックエディターを選ぶときで

ピットイン　なんですぐ立ち上がんの？

七転八起ダルマの話じゃない。ゲームソフトの起動のときの話。

大昔（と言っても５年くらいなもんだが、ト・トシが悲しいっ）のどーでもいーようなゲームでも売れた時代と違って、今のゲームはパソコン知らない人でもできるだけ使いやすいように、電源入れてディスケットをセットすればすぐゲームができる。

どうなってんのかってーと、パソコンの場合ディスクがついてると電源オンでまず入ってるディスケットの決められた領域をチェックする。この部分をIDセクターとかIPL領域とか呼ぶけど、ここにシステムのセッティングの情報が書き込まれているわけ。だからここのところを書きかえておけば、入れポンホイサッサでゲームの始まり始まりーとなるのデス。

でこの書きかえ方自体もそんなにムズカシイもんじゃない。PCやらFMシリーズなんかだとマニュアルのディスクユーティリティの所あたりに説明がのってると思うので御一見。

いやー便利と言うか、ものぐさと言うか。よく見たムーミンのジャコウネズミのおっさんを思い出しちゃうね。ムダじゃムダじゃって一日じゅう寝っ転がってるヤツ。スナフキン、スノーク、ニョロニョロ、いやー書いてるうちに懐かしさこみあげっ、になってしまった。あーいった夢のあるソフトってないんだよなー。イカン、イカン。話がレトロになってしもうたがな。オレはまだ若い（25だっ）。

ですぐ立ち上がるようになっているのにはもう１つ理由がある。コピー防止。皆さんご存じのとおり、コピーツールとゲームソフトの熾烈な戦いは止まるところを知らず。フロッピーにわざと傷つけてコピーできなくしたソフトまであったらしい。

ゲーム作る人「コピーツール作るヤツが悪い」、コピーツール作る人「ツールを買いたい人がいっぱいいるんだからしょーがナイ」、ツール買う人「ソフトが高すぎる」、ソフト作る人「カネがかかるんだヨ」もーきりねーぜ。君はどの人になんのかナ？　少しはコピーするとき考えてみてよ、このへんのトコロ。

きたデータをそのままPUT@で使えるか注意しとく必要があるヨ。

アクションゲームのキャラクターみたいに単体のグラフィックデータ量が少ないときは、ファイル化してめんどくさい処理をするより、グラフィックエディターで作ったデータをゲームプログラムに組み込んじまったほうがいい。このときはREAD～DATA文を使う。PUT@で使うデータをREAD文で配列にぶち込む。キャラクターが複数あるときはどのデータ文を読むのかRESTORE文で指定すべし。

続いて表示したキャラを動かすとき。これはGET@文とPUT@文のコンビネーションで行う。いまいるキャラ位置の背景をあらかじめGET@しといて動かすときにまずPUT@背景でキャラを消して次の位置にキャラをPUT@する。同時に移動先のXY座標をチェックして、ほかのキャラの座標とぶつかってないかをチェック、ぶつかった相手キャラがミサイルならドッカーンでご昇天ちゅーわけだ。

このよーに88シリーズのBASICではグラフィックの移動やら衝突の処理はちとメンドウ。MSXなんかだとスプライトでチョチョイってなもんなんだけどネ。

それから順序が逆になっちまったけど、グラフィックを使うときは画面の設定を忘れずに。WINDOW、VIEW、COLOR、CLS文くらいは必ず設定しとくように。

（その３）使うはBASICのみならず！

ここはビギナー向けコーナーである。したがってマシン語の話はしない。で（その３）は終わり、とゆーのもあんまりなのでいちおう触れとくと、BASIC側で使う命令は４つくらいしかないと思う。PEEK、POKE でポートアクセスやメモリーへのマシン語ルーチンの書き込みを行う。短いマシン語ルーチンならBASICプログラム中にDATAの形で入れておいて、実行時にRESTOREとREAD文で読みPOKEでメモリーのマシン語で使える領域に書き込んでおく。あとはCALL文でそれを実行するかDEF␣USR文で関数として設定して必要なところでその関数を呼び出す形をとる。

（その４）こんなのもよく使うっ！

RND関数。災害だっ、突然敵が襲ってくるっ、なーんてときはこの関数の出番だ。これの入ってないゲームなんて、ルーのないカレーみたいなもん。アクションシーンの敵キャラの動き、つまり次の移動位置を決めるときなどもコレをビシバシ使うかんね。

FRE&DSKF関数。メモリーにグラフィックデータを読み込んだり、ファイルにゲーム途中のデータを書き込むとき、ディスケットやメモリーの残量チェックは重要。ま、エラーストップしたら考えるちゅーヒトには関係ないけど。

とゆーところでござる。ゲームが対象だからキー操作とグラフィックに絞って書いたが、モチ、ここに書かなかったIF文、GOSUB文などはビシバシだ。それにここに書いた方法もデータ量が大きいとスピードが遅かったりする。タタキ台として工夫してみてくれ。

Q いま、マシン語でゲームを作っているんですけど、マップデータが多くて困っています。

マップデータの圧縮方法にはどのようなものがあるか教えてください。できればサンプルプログラムも載せてください。

機種はPC-8801mkIIです。

福岡県／川部　賢

A コンピュータのグラフィックデータの圧縮にはいろんな方法がある。オレの専門はコンピュータ工学だったもんで、ランレングス法だのムツカシー数式使うヤツだのいろいろ教わったけど、実際のゲームソフトでこの手のめんどくせー方法はほとんど使ってないんじゃねーかな。

じゃ実際あの膨大に見えるグラフィックビシバシ画面をどーやってうすっぺらいディスケットにしまうか？

工夫だよ工夫。ナントカ法なんてな便利なゲーム向け圧縮方法があるわけじゃない。プログラマーがデータの構成を工夫してやっとこさ決められたデータ量に納めてるってのが現実だ。圧

縮とゆーよりは血と汗と涙、努力と工夫とアイデアのかたまりじゃ。

だから当然、データをどう構成するかってのは各ソフトハウスやプログラマーの重要なノウハウになるわけで、ナカナカ表に出てこない。

ソフトハウスに電話して、データ構造教えてーなんて言ってみても、アホタレのひと言で終わってしまうのだ。

だからここでは我がポプコムの『サバッシュ』に限って話を進めよう。ほかのゲームでどーやってんのかは我々にもよくわからないのだ。

で、『サバッシュ』の場合マップデータから画面に表示されるまでにはいくつかのデータレベルがある。

いちばん上の抽象的なデータには、『サバッシュ』世界全体のマップデータが入っている。

世界全体はいくつもの領域に分かれている。どこにどの領域が来るかとかダンジョンがどこにあるか、隣の領域にはどこから入れるかなんて情報がマップ形式になって詰め込まれている。

このマップをかりにレベル0とするとレベル1は各領域のマップだ。

この領域はいくつかの限られたパターンで構成されている。こうやって使うパターンをうまく組み合わせれば、各領域で使うパターンを共用できるので、全領域に別々のデータを用意するよりもデータ量を大幅に減らすことができる。見た目には全然別のところにいるように見えても、移動先のパターンを違うようにしておけばマップデータ自体はちょっと前にいたところと同じ、なんてことになる。

こんな感じでいくつかのレベルを経てマップが画面に表示されるのじゃ。

でこの画面表示にも工夫が加えられている。

じつは『サバッシュ』の場合、マップ表示用のグラフィックは最小4×8ドットですべて構成されているのだ。この4×8ドットを画素と言うが、この画素のパターンはたった256種類しかない。

どーだスゲーだろー。たった256個のパターンだけであの美しい画面ができてるんだぜ。

マップデータ量を減らすにはパターン化が重要。いかにマップ中で共用できるパターンを減らし、なおかつ見た目に変化があるように見せるか、が勝負なのだ。これがだましのテクニックでなくて何であろう！といきなり叫んだら隣のダマシ氏に蹴られてしまった。彼は身長2m近く。そこから繰り出される16文キックは強烈だ。やっとこさのロープブレークである。話を続けよう。

このグラフィックデータのパターン化にさいして大事なのがマップのレベル分けとでも言う手法。

ここまでの話にもあったように、まず世界全体の大ざっぱなマップデータを用意し、それを構成する小さい領域のマップを通して実際に表示させるグラフィックを得る。これって一見データ量が増えるように思えるかもしれないけど、パターン化したり特別なエリア（たとえばダンジョン内部）などは別に用意したりすればデータ量を減らせるし、むしろバリエーション豊かなマップが作りやすくなるぜ。プログラミング中のマップデータの変更もやりやすくなるだろう。

いきなりプログラミングを始めるより、その前にマップの構成をよーく考えておけば、あとの作業や仕上がりがずっとよくなると思うで。

Q 僕は88MAのユーザーです。BASICはちょっとわかりますが、マシン語はダメです。

ところで質問なんですが、僕は自分でゲームが作りたいのですが、アクションゲームやパズルゲーム、シミュレーションゲームの戦闘時の「障害物」の見つけ方が全然わからないんです。どういうふうにすれば「ここに障害物があるよ」とわかるんでしょうか。

PEEKとかPOKEとかよくわかんないし。自分の作ったキャラクター（テキストじゃなくて）の判断はどうするか、ぜひ、ぜひ教えてください。よろしくお願いします。　　新潟県／渡辺　晃喜

A 渡辺クンの聞きたいのは、画面上でキャラクターが重なったときの衝突の判定をどうするの？ってコトなのかな？　だったらPEEKとかPOKEは関係ないぜ。

さっきの「トラの巻」のところにも書いたけれど、88シリーズのBASICの場合、基本的にキャラクターが重なったときの処理はプログラマー任せになっている。MSXみたいにスプライトがぶつかったときサブルーチンに飛ぶなんて楽な命令は用意されとらん、全然。

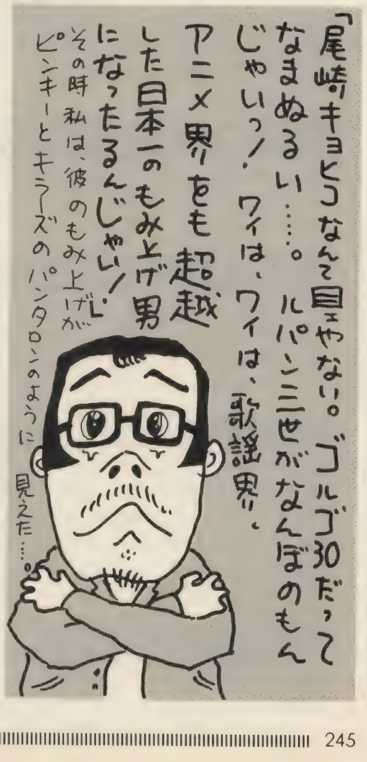
だからよっ、表示するときに画面のXとY座標を指定するだろ。そのXYの値をほかの障害物としたいキャラクターのXY座標と比べて、同じだったらドッカーン処理用サブルーチンへ飛ぶなんてなプログラムを自分で書くしかない。BASICで十分だけどね。

だから障害物キャラクターの数が多いと大変。そこで提案だが、画面に出てくるすべてのキャラクターの現在のXY位置を配列に入れておいて、あるキャラクターを動かすときは新しい位置と他キャラクターの位置をFOR～NEXTループでチェックできるようにしておく。

こうしておけば、移動のときにいちいちIF文で他キャラクターの座標と比べるなどとゆー頭の痛い作業とはサイナラーちゅーわけだ。

渡辺クン以外にも障害物どーすんのって質問、けっこうあったんだけど、ま代表ちゅーことで。

ゲーム製作がんばってください。



MAIL ORDER

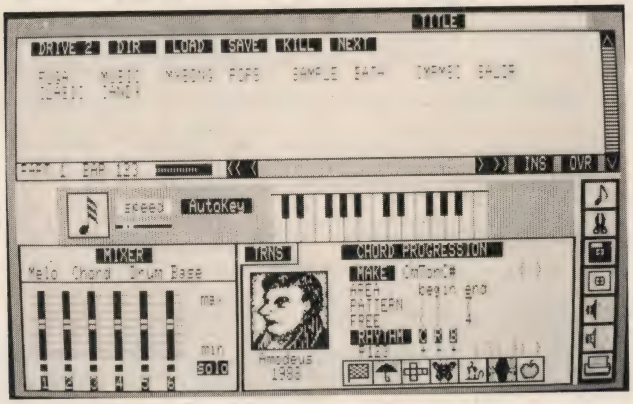
通信販売のお知らせ

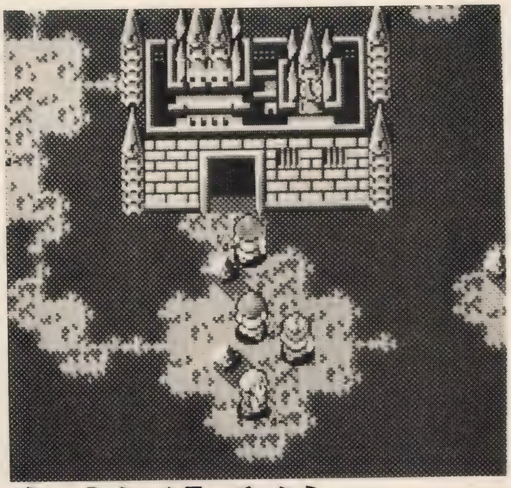
POPCOMソフト

便利
簡単

ハガキ1枚で、あなたのもとへ。

ポプコム読者の皆さん、こんにちは。ますます充実するポプコム・ソフトを見て、アレも欲しい、コレも欲しいなんて考えてることだろうね。でも、近くのお店にあるかどうか、ちょっと心配。あっちこっち探し回るのも面倒くさい。そこで朗報!ハガキ1枚で、お目当てのソフトが手に入るのだ!! どんどん利用してね。





お申し込みは添付の専用ハガキで!!

お申し込み方法

希望商品の数量、金額、氏名、住所、Tel等、必要事項を明記し、捺印のうえ、専用ハガキまたは官製ハガキでお申し込みください。なお、価格はすべて送料込みとなっております。

商品のお届けについて

お申し込みいただいた商品は完全梱包のうえ、宅配便で直接お宅へお届けいたします。商品のお届けは、発売日より30日前までにいただいたお申し込みの商品に限り、発売日当日に配送いたします。その後のお申込みにつきましては、発売日翌日以降の配送となります。また発売日を過ぎた商品については、申込書の到着後2〜3週間前後となります。

交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。やむをえず、キャンセルされる場合は、理由をお書き添えのうえ、フィルム包装の封を切らずにご返送ください。

代金のお支払いについて

【代金引き換え】ご自宅に商品をお届けする際に現金でお支払いください。
【現金書留郵便】留守がちな方、または代金引き換えのできない地域(沖縄、離島)の方は、現金書留郵便に、必要事項を記入した専用ハガキを同封してお申し込みください。

官製ハガキ申し込み記入要項

●商品名
●機種●数量●金額
住所・〒
(TEL)
氏名・年齢
生年月日 印
保護者
ご署名 印
※18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

40円
101□□
千代田区神田
神保町1の3
ミヤタビル4F
㈱小学館プロダクション
POPCOM
ソフト通販⑧係

官製ハガキにてお申し込みの場合は上記の見本を参考に、必要事項をご記入のうえお申し込みください。

● ダビンチMSX2/近日発売!
PC88・他/好評発売中!!
●サバッシュPC88シリーズ/好評発売中!
X68000/近日発売!

㈱小学館プロダクション
POPCOMソフト通販係
お問い合わせTEL.03-294-2450
〒101東京都千代田区神田神保町1-3ミヤタビル4F

郵便はがき

料金受取人払

101

神田局承認

3307

差出有効期間
平成元年７月
31日まで
(切手不要)

(受取人)

東京都千代田区神田神保町１の３
ミヤタビル４F
小学館プロダクション

POPCOMソフト通販係 行

キリトリ線

▲

ハガキ(一括代引き専用)

POPCOMソフト通販申込書

●お申し込みになる商品の商品名、機種、数量をもれなくご記入ください

商品名	機種	メディア	価格	数量
サバッシュ	PC-8801SRシリーズ	5インチ2D	7,800円	
ダ・ビンチ	PC-8801シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	X1シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-7シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-77シリーズ	3.5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	PC-9801シリーズ	5インチ2HD	9,800円	
		合計		

送料は当社で負担させていただきます。

●18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

●ご住所、お名前には必ずフリガナをつけてください。又、捺印をお忘れにならないようお願いします。

フリガナ ご住所 □□□-□□			
フリガナ お名前	印	お電話(ご自宅)	
生年月日 M・T・S 年 月 日	男・女	勤務先(学校名)	
お電話(ご勤務先)	保護者ご署名	印	

小学館プロダクション・POPCOMソフト通販係
お問い合わせは TEL 03-294-2450

------------------------------キリトリ線------------------------------

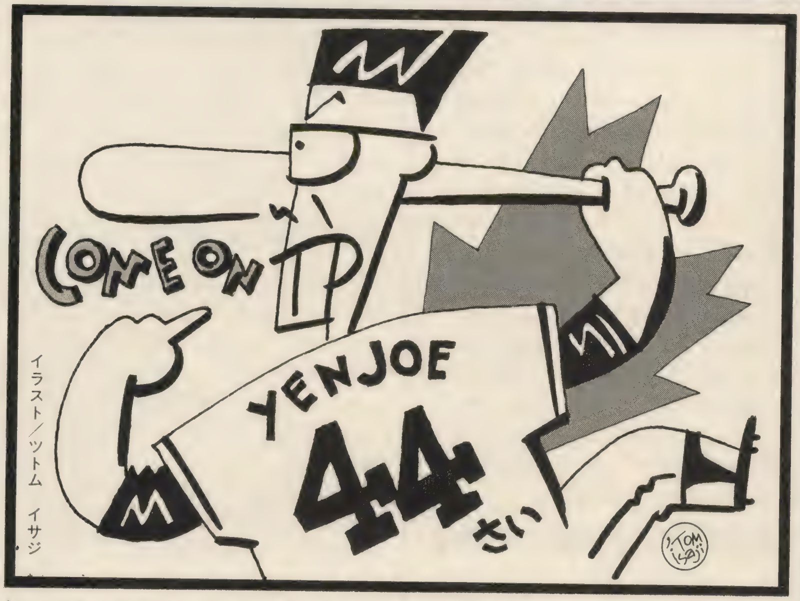
お申し込みに際してはP246の通信販売のご案内をよくお読みいただき、上の専用ハガキ、または官製ハガキに必要事項をご記入のうえ、お申し込みください。

円丈のドラゴンスレイヤー

三遊亭円丈

歯に衣きせぬ、円丈師匠のメッタ斬りレポートだっ！

目下、『信長〜』の最高レベルに挑戦中の円丈師匠。なんとしてもやってやるという執念には、鬼気迫るものがある。……そして、その返す刀の血祭りにあげられたのは、『ウィザードリィ4（フォー）』。『ウィザードリィ』をだれよりも愛すると自負している師匠の、愛するがゆえの苦言のかずかず。どーか、聞いてやってくださいな。



イラスト／ツトム　イサジ

『ウィザードリィ4』を斬る

去年の暮れ発売された『ウィザードリィ4（フォー）』。鳴かず飛ばずの行方不明。いったい、どーしたのか？　ウワサによれば、ソフトは3枚しか製造されなかったと聞く。1枚はアスキー本社の金庫の奥深くにしまわれ、封印されたという。そしてもう1枚は、横浜の貿易商から古美術商に渡り、時価数百万円で取引され、あるコレクターの手に。それはその屋敷の床の間の、応仁の壺（つぼ）の横に飾られているという。そのコレクターは客に、
「どう、みごとでしょう、この『ウィザードリィ4』。昭和63年もの。しかも未使用ですぞ！」
「ホホッー！　それはよきモノを手に入れられましたな！　うらやましい」
と言う……。

とまあ、あらぬことを想像しながらショップへ行ったら、いっぱいあった！　そして、店員とソフトを卸してるらしいおじさんとの会話が耳に入ってきた。
「『ウィザードリィ4』どーですか？」
「イヤァ、このゲームどーも評判がイマイチでねェ」
エッ？　やっぱし！　なんとなくそんな気がしてた。しかし、そこでひるむよーなワシじゃない。見そこなうな。勇敢にもパッケージを取ると、そこに大きく書かれてあった。
「警告、これは上級者用シナリオです！　今まで一度もウィザードリィをしたコトのない人はシナリオ1をやったあとでプレイしてください！　対象年齢13歳以上。上級プレイヤーのために徹底的に練りぬかれたシナリオ」
なーんて書いてある！　さらに、今までの『1（ワン）』〜『3（スリー）』までは9800円だったのに、『4』は上級者価格、1万2800円で、3000円もアップ！

これを見てムラムラとヤル気がわいてきた。上等じゃねえか！　オレなんか、『ウィザードリィ』1、2、3と制覇して、年齢も44歳。オレ向きじゃねェか。
むずかしいのを売りモノにするんだって？　バキヤロー。オレなんか『信長の野望・全国版』レベル5で、地獄を見てきた人間だぞ！　全国版レベル5よりむずかしいゲームなんかあるか！　オレを甘く見るなョ！
と、こういうわけで『ウィザードリィ4』を始めたのであった。そして私は感じたのだ。

これは、なるほど上級者用だ！

●なるほど上級者　その1

ゲームを単にロードするだけで5回

もディスクを差しかえる！　ガビーン。こりゃ、上級者用だョ。『４』の場合、ディスクA、B、Cの３枚組。では具体的にどーゆー順番でするのか？

①まずAディスクを入れる。②次にAのユーザーディスクを差しこむ。③Bディスクを入れる。④Cディスクを入れる！⑤最後にもう一度、Aのユーザーディスクを入れるとやっとゲームができる。ありがたや、ありがたや。

しかもこれは、Aのユーザーディスクをすでに作ってある場合だョ。最初からやる場合、さらに２回差し入れるから計７回。もうギネスもんだネ。まったく。

いったいどーゆーゲームだ。怒るというより、笑っちゃうョ。しかもこの『４』のディスクのカギはまだある。AにはAのユーザーディスク、BにはBのユーザーディスク、CにはCのユーザーディスクと、なんと計３枚のユーザーディスクが必要。

めずらしいよなァ。たいてい１枚だョ。平成元年時代のRPGからみたら、『ウィザードリィ』のマップは極端に小さいぜ。なんせ、地下10Fの20×20マスの３Dなんだから。なんでこれを３枚に分けて、さらに３枚のユーザーディスクが必要なのか？　信じらんないョ。やっぱしこれは、上級者用だ。

●なるほど上級者　その２

EXPがいっさいなし！　RPGだぜ。なのにEXPがない！　すごいゲーム。「４」のシナリオは、「１」で倒したワードナが復活する！　つまり、ユーザーがワードナとなってモンスターを仲間として連れ、城主トレーボーを攻めるって話。だから各階にチョロチョロしてる冒険者を倒しながら、地下10Fから上がっていくわけだ。

仲間になってくれるモンスターは、各階のペンタグラムって場所へ行くとお好みのモンスター３グループを連れ歩くことができる。レベルアップは、地下10Fから地下９Fのペンタグラムにたどり着くと、自動的にレベル２になり、今度はレベル２のモンスターを３グループ連れて歩ける。

EXPがない！　だから１つ上のペンタグラムにたどり着かないかぎり、たとえ１万戦闘してもなーんの意味もない。EXPがないのだからRPGといえるのか、どーか！　まァ、ここらが上級者用だというわけネ。

●なるほど上級者　その３

剣、ヨロイが使えない！　冒険者と戦ってるとゴロゴロ、剣、シールドが出てくるが使えん。なぜか？　ワードナは魔法使いだからローブと杖しか装備できない。そのうえ、上級者用だからショップがない。だから、かりに拾っても売りに行けない！　また、お金は戦うと少しずつ増えていくけど、ショップも宿屋も寺院もないから、ほとんど使いみちがない！　くやしいネ。

ホント、ショップがないっていうのは、こーもつまらんもんかねェ。しかも戦ってもEXPがない！　もう、戦う楽しみがなーんにもないゲームだネ。そしてここに、上級者の心得が浮かんでくる。上級者はゲームを楽しんではいけない。ただ、苦しむのみ！　……そんなのイヤだ。

●なるほど上級者　その４

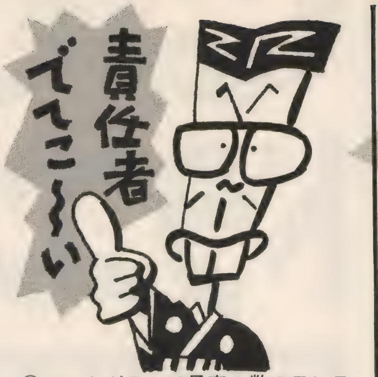
一緒に連れてるモンスターのステータスを見られない！

モンスターは単に消耗品！　死んだらそれまで。ステータスも見らんなきゃァ、アイテムでHP回復もできないし、何か拾ってもワードナが８個まで持てるのみ。「１」〜「３」までは、６人のメンバーがそれぞれ８個で計48個のアイテムが持てたが、それもなし。それにモンスターの戦いはオートで、ユーザーは制御できない。ホント、戦闘がつまらん。

そんならいっそ、どんどんモンスターを補給すればいいだろうと戻る。ところが、チェックポイントが何カ所かあって、そこに必ず冒険者が待ちかまえているので、行って戻ってきたらまた戦うから同じように仲間モンスターの数が減ってる！　そこでまた引き返す。結局、何度も行ったり来たりするだけで先へ進まないということになるわけ。これをどー克服するかが、ユーザーの腕にかかっている。

『ウィザードリィ4』攻略法

今回、時間がなくて半日しかプレイできなくて残念。しかし、少なくとも10日間あれば終わらせる自信がある！現在ワードナ、レベル２で９Fの半分近く探し終えたトコロ！



①ペンタグラムで最高の数のモンスターが出るまでガンバレ！

プリーストなら４人までは出る。スケルトンなら９人！　３グループとも最高の数が出るまでやり直す。コレ常識。

②各チェックポイントのすぐ手前で必ずセーブ！

それで何度かロードして戦い、いちばん数多く生き残れたとこでまたセーブ。セーブは１〜８まで選べるので有効に使う。チェックポイント以外でも冒険者はランダムに出るが、それは弱いので平気。

③どのモンスターを選ぶか？

各階とも10数種のモンスターから３グループ選ぶけど、どれを連れて行くか？　これがこのゲームの最大のコツ。絶対必要なのはプリースト。これは常識。あとはパラライズ、マヒ、石化の攻撃力のあるモンスター。これ、これだョ。これらの攻撃を受けた冒険者たちは、「４」では死亡と同じ扱いになる。一度なんか、レベル２でワードナのHP20のとき、HP220の忍者が出てきた。常識的にはかなうはずがないと思ったが、なんとアシェイのパラライズの一発に倒れた。つまり、冒険者を戦闘不能にさえすれば死亡扱いになって、その戦いは終わりになる。このコツさえつかめば、上級者用ゲームは初心者用ゲームに早変わり！

それにマップはわりと単純だし、EXPはないので、上の階のペンタグラムにさえたどり着けばレベルアップができる。

さらにワードナは８つまでしかアイテムを持てないってコトは、５つの石や、12星座を集めるという『サバッシュ』みたいなコトはしなくていいわけだ。なんつったって８つまでしか持てないんだから、さして上へ行くのはむずかしくない。10日あればなんとかなる！　もう４、５日あれば、地下５F

ぐらいまでは行けたと思うと残念だ。

●

最後にマジ！

でも、『ウィザードリィ4』がここまでパワーダウンしたのはユーザーとしては悲しいねェ。『1』はいまだにRPGの最高で、あれを上まわるゲームは平成元年に至るまで出ていない。『2』は、バーロー、『ウィザードリィ』だからカンベンしてやるけど、本当なら金返せっゲーム。『3』は、まァいいだろうという合格ラインスレスレのゲーム。

そして『4』はRPGのアンモナイトだね。RPGの進化の袋小路に入ってしまった。以前、「ウィザードリィ偶然名作説」を唱えたけど、ありゃ当たりだネ。『4』のシナリオを見ると作者の無能さが伝わってくる。ユーザーの買う楽しみ、EXPを増やす楽しみ、剣探しの楽しみ、戦闘で1人ずつ入力できる楽しみ、アイテムをいっぱい持てる楽しみなど、ほとんどすべての楽しみを奪い、何がいったい残ったのか？　老いたり、『ウィザードリィ』！　ゲームのシステムに、進歩も努力のカケラも見られない。

今後『ウルティマ』シリーズはやらせてもらうが、『ウィザードリィ』は、たぶんしない。……といって『ウィザードリィ5』が出たりすると、

「エッ、どんなの？　つまんねェだろ、でもまァ、いちおうやってみっか！」

ついやっちゃうんだろうネ。ユーザーはいつもいいゲームに飢えておる。アー、いいゲームがやりてェ。早く、『サバッシュ2』を出せーッ！

『全国版』レベル5挑戦

先月号で『全国版』レベル3まで制覇したコトを書いたけど、その後蠣崎でレベル4もクリア。現在レベル5。オレもしつこいネ。しかし、これだけは死んでもクリアしてやる。

レベル5の印象は、重い、強い、くやしいの三拍子。どこが重いか？

重さその1。スタートから5年後、国力をよーく見たら、最初と同じだった！　レベル1で最初の町造りに100の金をかけると、100以上のパラメーターが上がるけど、5では100かけると、じゅう！　兵忠に25の金をかけると2つ！　ほとんど上がらん。もう、ザルに水だネ。しかもその間に台風は来る、忍者は来る、疫病は発生する！　そして、5年後気がついたらスタート時と同じだった。もう泣けるよォ。みんなで泣こう。

重さその2。兵8万で兵8万の国を攻めた！　その結果、どー思う？　答えは、向こうが6万8000生き残り、こっちが全滅！　強い。兵士の戦闘能力自体が、レベル5では3.5〜5倍の差がある。

重さその3。国造りにはげんで10年。やっと石高143になったときのコンピュータ側の石高は？　答え、もちろん国によっても違うけど、450〜500だネ。国の成長率が3倍以上違う！　勝てんわなァ。

重さその4。兵忠を上げるだけで終わった蠣崎。兵忠は50以下は謀反が起きるっていうけど、ウソ！　40あればまず大丈夫。逆に39以下だと必ず謀反が起きる。ところが蠣崎は30台！　謀反が起こったら、たとえ勝っても津軽から攻められてパー。そこで必死になって40まで上げようとするが、レベル5では1年で4つほど兵忠が下がる。もうなけなしの金を兵忠につぎ込んで1とかが上がる。そしてまた1って下がる。そこで米売ってなけなしの金を10！　すると、1！　春に2って下がる。また1って上げる。もう、2年間これだけやって津軽から攻められて終わり。情けねェなァ。

重さその5。涙の兵隊貯金を知っているか？　知らんわなァ。もう、わけを聞くと一緒に泣いちゃうヨ。レベル5で北条のとき。10年間で8回攻め込まれて奇跡の8連勝！　北条を選んで駿河、千葉から攻められたときは、奇襲攻撃の必勝パターンがある。

しかも、戦いに勝って相手の兵を自分のものにして増やすんだぜ。その増えたぶんをもう1つの直轄地の千葉に送るんだネ。そして、北条の兵を増やさず、いつも駿河のほうから攻めやすくしとくんだネ。すると、懲りもせずに、また攻めてくる。勝つとそのたびに、兵士を少しずつ千葉に送って、兵士をためる。これが涙の兵隊貯金！　そして攻められたとき、置いておいたわずかな米とわずかな金！　これが貧しい北条の家計をどんなにうるおしたか。もう、思い出してもまた涙だねェ。

「はてしなく重いレベル5に
　いま、一筋の光が……」

つうわけで、たとえ貧しくても、重くても強くても、こりゃナントカなるんじゃなかろうかと、光が見えてきた。そこで、レベル5攻略法が浮かんできた。

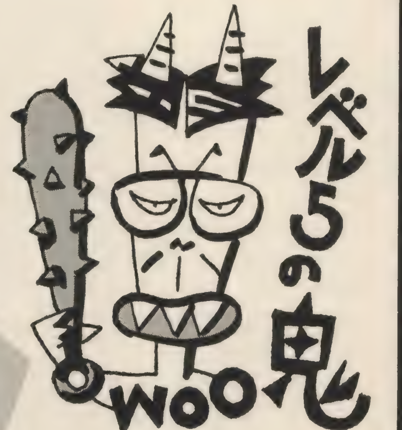
まず、最初の1国を取る時期をゲーム開始から3、4年後とする。なぜ、すぐ取っちゃいかんか？　つまり、レベル5は、ユーザーとコンピュータ側の国では成長率が3〜4倍違う。だから、3〜4年間はコンピュータに国を成長させてからそれをいただく。しかし、これが6、7年たつと、国力が違いすぎるので当然兵力も違いすぎ、勝つ見込みがなくなる。そこで、3、4年後となる！

次に2国目は12、3年後がメド。このころになれば、かなり成長した国になっているので、これをいただく。

そして第3国目。これがきつい。しかし成長した国を2国手に入れれば、国力ではコンピュータ側に十分対抗できる。これを手に入れられるか、どーか、これが分かれ道になる。

そこで大バクチを打つ。最初から受け持っていた国と成長した1国を交換するつもりで総攻撃をかけ、成長した国を手に入れる。これで成長した国が2カ国手に入ったコトになる。こうなれば国力差はなくなり、アトは兵士の戦闘力の差だけ、これはテクニックでカバーできる。

そして、一度手ばなした国も4、5年コンピュータに成長させて再びいただく。とまァ、これがレベル5攻略マニュアルだ。レベル5め！　待ってろヨ。必ず制覇してやるぞ。ワシャ、終わらせようと思ったゲームは、必ず終わらせてきたんだ。いま、円丈、レベル5の鬼と化す。ワシがレベル5の円丈じゃい！



『信長の野望・戦国群雄伝』は『信長の野望・全国版』を超えられるか？

『群雄伝』に対しては、かなり疑っていた。それは、RPGのおもしろいゲームのほとんどが、「2」、「3」とだんだんつまらなくなっていく！　これは宿命みたいなもん。それはことによると、シミュレーションにも当てはまるんじゃないのか？　だから……。

エッ？　グンユーデンだァ？　絵だけきれいになってシナリオ汚くなってセコクなったって、よくある例のやつじゃないの？　オモシレェ？　冗談だろ？　だって「全国版」は名作だョ。名作を超えるわけねェョ。名作よりよかったらナニ作になるんだョ。そんなのあるわけねェだろ。光栄の悪あがきじゃないの？　違う？　じゃ、やるョ。

こうしてポプコムから「群雄伝」が送られてきた。パッケージを開けてマニュアルをチラチラ、そして投げ捨てた！

ナニィ？　武将の行動消費量だァ？　ナニが行動消費量だョ。タク、そいじゃ、武将は電池で動くロボットかョ！　冗談じゃねェや。米売りが行動消費量40？　じゃ40しかないヤツは、米売ると動けなくなんのかョ？　オレだったら、米売って、炭売って古新聞売ってから10キロマラソン走れるゼ。米売ると疲れて来月まで動けねェって、そんな人間どこにいるんだョ。いたら連れてこいョ。バーロー、だれがやるんだョ、こんなゲーム。ホントにィ。

そして10日後！　ジャーン、皆さん、『群雄伝』やっとるかね。まだなら、おもしろいからやるよーに！　どのへんがおもしろい？　第1に、『全国版』に比べるとRPGっぽい。その日のゲームをセーブしてパソコンの電源を切った瞬間の感じがRPGなんだねェ。

エッ？　そんな説明じゃわからん？　それで『群雄伝』は『全国版』を超えたのか？　そりゃ、まァ、超えたトコもあるし、超えなかったトコもある！　どっちも名作ってトコかねェ。ゲームの視点が違う。人間に重点を置いた、人間シミュレーションだネ。それで、欠点はないのか？

あるョ。欠点のないゲームなんてない。『サバッシュ』だって欠点をあげたら全10巻の本になっちゃうぐらい。でもあれは、いいゲーム！

「群雄伝」の場合、モッチャリしてんだョ。「全国版」は年4回のコマンドでスカッとして単純明快だけど、『群雄伝』は行動消費量が残っていれば、毎月1回、何度でもコマンドができる。これがもし後半になって、30カ国も1人であやつるコトを考えると、今からゾーッとするネ。

RPGでいう、ゲームバランスが悪いってやつだね。このへん、ユーザーは考えなけりゃいかん。委任しちゃうとか。でも謀反がこわいからな。

「全国版」には、なんでこーなるの？という感じの、ほとんど乱数使ってわけのわからんトコがあったが、その点はマトモになった。

もう1つ。兵は武将についてる。大名が死ぬとだれかに跡をつがせるんだけど、そのとき大名が10万の兵を持ってても、10万の兵も一緒に消えちゃう。これは注意が必要。

アト、戦闘はリアルになり、便利になったけど平凡になった。消耗戦しか展開しない。城攻めも追加されたけど、これはさらに単純。門開けゲームだネ。『群雄伝』には戦いの魅力を感じない。だからあまり戦わん。

『全国版』のレベル1と『群雄伝』のレベル1、文句なく『全国版』のほうがむずかしい。そのうえ、『群雄伝』は自分が死んでも、2回だれかに譲ってゲームができるんだから、全国制覇してあたりまえ！　ましてワシの選んだ北条は最初から3カ国あり、これで全国制覇しなかったら、人から石ぶつけられるョ。

では、ワシにとっておもしろいトコは何か。

①軍師コレクション

②新人軍師養成！

この2つだネ。軍師コレクションは、まるで「ウィザードリィ」の剣探しのおもしろさだし、新人武将を教育して軍師にするのは、EXPをかせいでレベルアップさせるよーな楽しみがある。

1575年現在、北条領国数12、軍師数13、そのほかの国26、軍師数16

しかも、隣の飛騨に軍師が4人！　それから氏照があと4で軍師になる。そーなると、軍師の数は完全に逆転！　しかも、日夜新人教育に力を注いでいるから、北条は軍師だらけとなろう。そのうえ、北条はどんな能なし武将でも召しかかえる。これには、遠大な策略がある。武将ひでりを作るのだ！　現に、四国、中国あたりを見たら、1国に2人、3人ってのばかり。

それにほかの国は国造りを忘れ、ほとんど米の売り買いで金もうけをしているようす。しかし、北条はイワンのバカ作戦を展開中！　北条王国のどこの国でも国造り！　とくに、町造りに忙しい。町造りが進むと文化度が上がり、全国から浪人が集まって来る。それは全員召しかかえる。

そして、町へ再投資する以外の金はすべて教育に投資される。国じゅうに軍師があふれたとき！

一挙に攻め下る！　軍師6人ずつ4班に分け、毎月1国ずつ落とす計画。20カ国を1年8カ月で制覇！

そのとき国じゅうは、ワシのコトをイワン北条皇帝とあがめることだろう。

それを実行するときは、氏政41歳の春。最後に、わが国の7カ条を書いておく。

《イワン北条7カ条》

1、武将終身雇用制。だからいらっしゃい。
2、兵士訓練、危険だからやめましょう！
3、使者に来た武将は全員必ず捕らえて、今日からあなたもイワン北条！
4、教育機会均等！　あほのあなたも今日から英才教育。
5、合戦でも、武将を殺す突撃は危険なのでさせない！
6、他国の友好より、自国の民忠！
7、北条の血は守る！

『群雄伝』北条 夜話

更生軍師 北条氏繁

ゲーム開始直後、里見攻めを思いつき、伊豆の兵の半分近くを氏繁に預け武蔵へ移ろうと思ったとき、なんと氏繁が謀反を起こした。しかしその後、徹底的に教育で政治を学ばせ、数年後軍師となり、「イエその取引は損でござる！」とアドバイスをするまでに成長した。かつての不良武将も、今や忠実な軍師に。まさに教育は力なり！

寝返り氏照

武蔵の城主にさせていた氏照が突然、里見に寝返り、安房へ行っちゃった！城主がだョ。それはないョ。そのあと里見を攻め、氏照を再び連れ戻し、そ

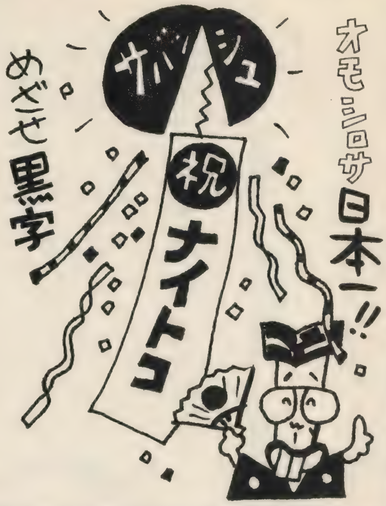
のあと三河攻めに失敗、退却のおり、氏照が捕まり、今後は三河武将に！　ホント、よくいろんなトコの武将になるやつだ。しかし、２度目の三河攻めのとき、氏照はただちに三河を裏切り、北条のもとへ２万の兵を引き連れて馳せ参じてくれた。偉い！　よくぞ戻ってくれた、うれしい。

村上義清の死

北条家にずーっと仕える老武将村上。政治力が低く、戦うコトしか知らぬ男。武将順位も低く、いつも末席にいた。そして気がつくと、この男70歳になっていた。村上が死ぬ前にもう一度合戦に連れて行き、ひと花咲かせてから死なせてやりたい、２月にそう思っていたら、なんと３月に死亡！　遅かったか！　そこで急きょロードをし直すと去年の10月。よし、これで村上のための合戦ができそーだ。金、兵を集めて準備完了したのが２月！　来月、村上は死ぬ。合戦は今しかない。敵は今川だァ！

出陣リストを見た。村上は赤い字で表示。合戦には出られない！　合戦に必要な行動消費量40がない、36！　あと４足りない。１カ月たてば行動力は増えて合戦に行けるが、来月は死んでいる。そこで村上を残し、合戦に出た。

その戦闘は勝ち、今川は滅んだ。そして村上も３月初め、やはり死んだ。



寿、サバッシュ

寿　その1。やったぜ。ついに『サバッシュ』が、ん万本を突破した。でもようやくナイトコ。ナイトコ知らない？　収支がトントン。使った金と売って入ってきた金が同じってこと。

ベストセラーと言えると思うんだけど、製作費がそうとうかかってるんで、ナイトコ！　悲しいけどしかたないョ。別に『サバッシュ』は金もうけのためにだしたソフトじゃないからネ。

寿　その2。X68000に移植決定。しかも、88版で評判悪い部分は修正して売る。正直言ってオレはうれしくない！　オレ68000持ってねェもん。それに、FMユーザーに申しわけない。原作者のワシが約束したFMに移植するって話は絶望的だネ。

でも、オレにクレームつけてもムダ。ワシは仲間はずれなんだもん。東京本社の企画部長が、北海道支社の掃除係になったよーなもんだもん。掃除のおじさんに何か言っても効果はないわなァ。でもこりゃ、本当の話だョ。

寿　その3。去年からワシがやったRPGのなかでは、『サバッシュ』がダントツの1位。ワシは、ヒイキせん！

でも、ほかのパソコン雑誌なんか見ると、『サバッシュ』はベスト10から消えかかってる。なんであんなクソソフトが、上位にいるんだと思うねェ。クヤシイ！

ほかの雑誌社も、おもしろいソフトは、もっと紹介するよーにしないとソフトがダメになるョ。クソソフトなんか無視していい。何ィ考えとるんじゃ。でも、ポプコムでこんなこと書いてもしょうがないか？　今度「コンプティーク」にでも、「円文ドラスレ支店」っていうのを書かしてもらおうかなァ。

寿　その4。「サバッシュ」のプログラマーは日本一！

これはキョータンだネ。ショーダンじゃなくキョータン！　おどろく。Aディスクに70以上の町や塔が入ってる。そのうえ、そこにいる人間やモンスターが、ギャーつく話す。今までの常識じゃ考えられない。極限までデータ圧縮したんだネ。

プログラマーに、池亀クンを得て初めて今の「サバッシュ」ができた。ほかのプログラマーだったらあーはいかなかった。

それから、デザイナーの高橋クン。シナリオ作りの段階で４度ほど泣かしてしまった。ゴメン。でも泣かしたっていうけど、向こうが勝手に泣いちゃったんだもん。しかし、原因はワシだワなァ。ワリィねェ。

じつはこの高橋クンこそ、陰のライター。ドルゲスタンのBディスクはほとんど彼１人で作ってしまった。正直、この高橋クン、単なるデザイン坊やと思っていたら、じつはクリエイターだった。彼のセンスとオレのセンス、水と油。だからユーザーは、Bディスクへ行ったら、なんでこんなにゲームが違うんだと思ったはずだ。あの感性が高橋クン！　好みから言うと好きじゃない。しかし、あのドルゲスタンを半月足らずで仕上げた！　これもキョータン。でも高橋クンは才能がある！　もう少しユーザーのコトを考えてゲーム作りをしたら、いいライターになれると思う。

つまり、『サバッシュ』は円丈、池亀、高橋の３人によって作られた。池亀、高橋クンの２人は、本当に有能だ。ほとんど、２年近くかけて作ってくれたが、まだ日本のプログラマーは金銭的にむくわれているとは言えない。

いいゲームを１本作れば、３、４年は遊んで暮らせるぐらいじゃないと、いいプログラマーやデザイナーは育たん。ユーザーのなかには、コピーしてしかゲームをやらんというのがいると思う。そりゃユーザー側からすれば、なーんでこんなバカみてェなゲームに9800円も払わにゃいかんのだという気持ちもわかる。しかし、コピーでやっても本当におもしろいと思ったゲームは、あらためて買い直す。そのぐらいのコトをしていかないと、いいソフトは出ん。

『サバッシュ』だって、売れた数の倍以上のコピーユーザーがいるという。

コピーくん。考えなさい。君は、『サバッシュ』で１カ月は楽しめたはずだ。しかし、それを作るプログラマーは地獄の苦しみで作ったんだ。それなら感謝の意を込めて今すぐショップへ行き、大きな声で叫ぼう。

サバッシュ１本くださーい！

テーブルトークミステリー

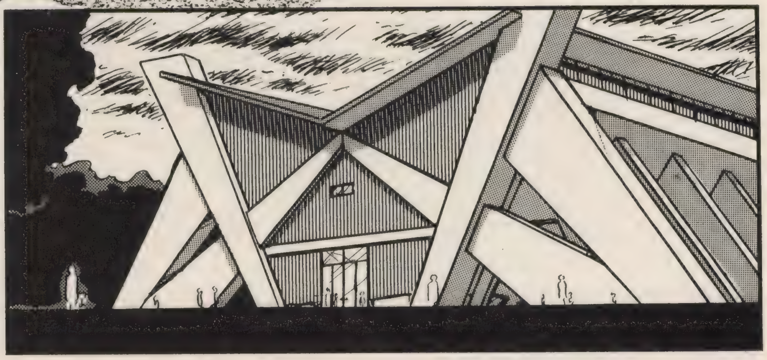
読者への挑戦状！豪華懸賞付き推理クイズ

第2回

ロミオとジュリエット殺人事件

稲生達朗

イラスト／ニコマート木村



3月18日定例執行部会議事録より抜粋

折夫「さて、と。それじゃあ、紅葉さん。そろそろ説明してもらいましょうか。『ロミオとジュリエット殺人事件』の犯人について」

紅葉「まず犯人の説明をする前に、わたしの勘違いについて話しておかなければいけないわね」

海太郎「勘違い？　犯人をまちがえて解釈してたってわけか？」

紅　葉「ううん。何て言ったらいいかな。ほら、この前の定例会のときに秋本くんは自殺したんじゃないって、わたしが思った理由についてのことなんだけど」

景一「ああ、舞台の照明が落っこってきたって話かい？　まさか、結局は事故だったなんて言うんじゃないだろうね」

紅　葉「言わないわよ、そんなこと。だって、ロープに切り口が入ってたのは、本当のことだもの。まちがいなく、照明を秋本くん目がけて落とそうとしていた人間が、いたのよ」

海太郎「だれなんだ？　その人間ってのは？」

紅　葉「わたしが稽古のときに姿を見かけた男子生徒。間久部くんよ」

海太郎「何だって!?　それじゃあ、間久部が、秋本の命を？」

折　夫「ほらみろ、やっぱり、そうなんだ。間久部が、この事件の真犯人だったんだ」

紅　葉「ちゃんと人の話は聞いてよね、折夫さん。わたしは最初に勘違いって言ったでしょ？　確かに間久部くんは、照明に細工したけど、真犯人は、もっと別のところにいたのよ」

かすみ「だけど、紅葉さん、間久部さんは認めたんですか？　その……ライトを落としたことを？」

紅　葉「強引に詰め寄ったらね。証言も取ってきたわ。このテープを聞いてくれるかしら」

間久部「確かに、照明が秋本を目がけて落ちるように細工をしたのは、この僕だ。僕は秋本が憎かった。あいつがいたおかげで、いつも、僕は二番手だった。だけど、僕にだって意地がある。いつまでも、秋本の天下に甘んじていたくはなかった。練習したよ。本気で。毎日。だけど、それ以上に呪ってもいた。そんなころだ。秋本が練習に来なくなり始めたのは。僕は、今がチャンスだと

思った。予餞会の主役に決まったときは、信じられないくらいうれしかった。だけど……何てことだ……突然、ある日、須恵木先生が、主役の交代を言いだしたんだ。そんなバカなって思ったさ。くやしくって、くやしくって、須恵木先生を憎んだりもした。そんなときだ。僕の心のどこかで、悪魔がささやいたんだ。秋本が舞台に立たなければ、いや、立てなくなりさえすれば、僕は主役の座に復帰できるってね。本当に魔がさしたとしか思えない。僕は、自分が何をしでかそうとしているかも、よく理解できないままに、登山ナイフを握って、天井裏に上がっていた。そして、秋本にライトが落ちるように細工したんだ。だけど、これだけは、信じてほしい。僕は、秋本を殺そうなんて思ったことは、一度もない。体のどこかでよかったんだ。手でも、肩でも。どこか一部分を負傷しさえすれば、それだけで……。でも僕は失敗した。いや、それでよかったんだ。ライトが舞台に落ちる瞬間、僕は、とんでもないことをしでかしたと思った。ライトが床に粉々になって散ったときに僕は本当に心からホッとしたよ。秋本が無事でよかったってね」

紅　葉「これで間久部くんの証言は終わりよ。彼は警察に自首するとか言って思い詰めてたけど、やめさせたわ。あら、どうしたの、みんな？　シーンとしちゃって。かすみちゃん、どうしたのよ？」

かすみ「え!?　いえ、なんでもないんですけど……ただ……人間って、こわいなって……」

海太郎「そうだよなあ。オレだって、間久部の立場だったら、同じことをしていたかもしれないもんなあ」

景　一「おまえは大丈夫だよ。そこまで悩むほどの脳ミソも神経も持ち合わせてないだろうから。それより紅葉さん。話の続きを聞こうか」

紅　葉「そうね。いよいよ本題ね。だけど、今から、わたしが話す内容は、もっとシンミリする話かもしれなくってよ」

折　夫「大丈夫、大丈夫。あとに残った容疑者は、みんな先生たちばかりなんだから。だれが犯人だって別におどろきゃしないよ」

紅　葉「本当に、そうかしらね。それじゃあ消去法でやってみようか。まず、化学部の穂礼先生。彼の場合は理科教材の贈収賄がバレると困るっていう動機があるんだけど、真犯人としては考えにくいわ。青酸カリを手に入れることはできても、犯行に使われたイタリア製の小瓶の中に毒を入れることは、まず不可能だもの。第一、演劇部に何の関係もない人間にとって、あんな小瓶なんて、犯行に使用するなんてことは考えられないし、どうでもいいしろものでしょ？」

折　夫「そうか、わかった。じゃあ犯人は須恵木先生だったんだ」

紅　葉「違うと思うわ。犯行を犯すにはいちばん可能な人間だけど、動機に無理があるもの。殺すほどの動機とは思えないわ」

海太郎「それもそうだよなあ。たかがって言っちゃ失礼だけど、暴行未遂だもんなあ。その事実を知ってるのは、利恵ちゃんと秋本以外、この生徒会の人間だけだしなあ」

景　一「第一、その件については、秋本を主役にしたことで、バーターが成立してるんだろ？　それをまた人殺しなんて、無理な考え方だよ、折夫さん」

折　夫「あっ、だから、最初から、先生たちは犯人じゃないって言ってるじゃないか」

かすみ「でも、そう考えていくと犯人は……ダメだ、わかんなあい」

折　夫「いやいや、簡単ですよ。ホラ、秋本にガラスの小瓶を渡した人間、カノジョが、犯人なのよ」

海太郎「だって折夫さん、じつの母親だぜ。利恵ちゃんのお母さんは、秋本の。いくらなんだって、動機が——」

折　夫「そこが素人のアサハカサってやつよ。いいかな。利恵ちゃんの母親、恵美子にとって、秋本は核爆弾みたいなものだ。せっかく築き上げてきた大笛家の崩壊を防ぐためにも、秋本はじゃま者だった。だから、自分の手で、息子を殺したんだな、これが。ドラマじゃないか。泣けてくるぜ」

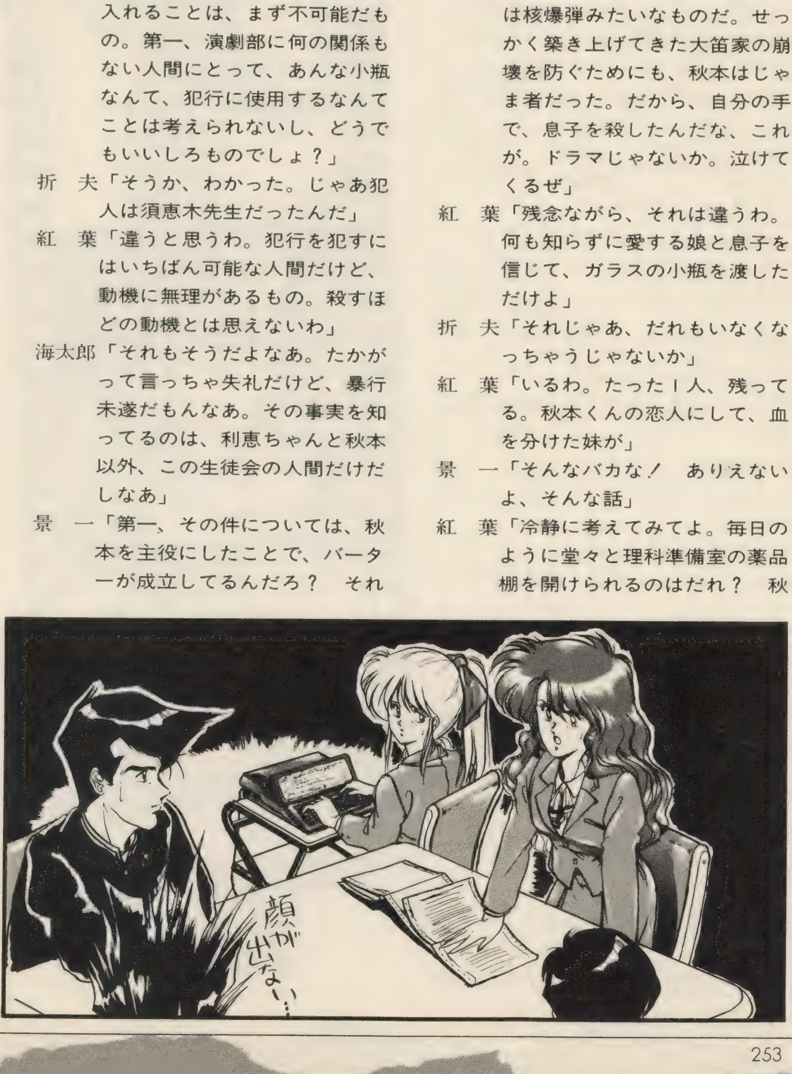
紅　葉「残念ながら、それは違うわ。何も知らずに愛する娘と息子を信じて、ガラスの小瓶を渡しただけよ」

折　夫「それじゃあ、だれもいなくなっちゃうじゃないか」

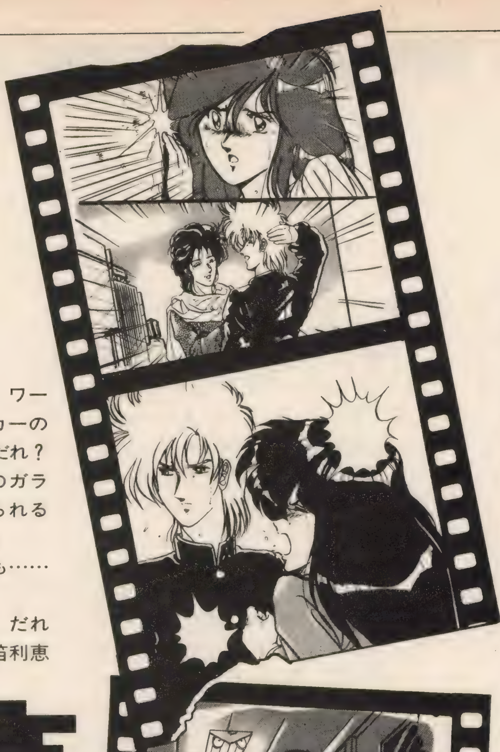
紅　葉「いるわ。たった1人、残ってる。秋本くんの恋人にして、血を分けた妹が」

景　一「そんなバカな！　ありえないよ、そんな話」

紅　葉「冷静に考えてみてよ。毎日のように堂々と理科準備室の薬品棚を開けられるのはだれ？　秋



ロミオとジュリエット
殺人事件



本くんのサインを真似して、ワープロの遺書を作り、ロッカーの鍵を開けて入れられるのはだれ？ 演劇部以外の人間で、あのガラスの小瓶の中に毒を入れられるのは、いったいだれよ？」

かすみ「それは……それは……でも……紅葉さん……」

紅　葉「論理的に考えてみれば、だれにでもわかることよ。大笛利恵ちゃんだってことが」

利恵の真実

大笛利恵が秋本宏のうわさを耳にしたのは、秋風が肌を刺すような北風に変わろうとしていたころだった。

人もうらやむ美形カップルの男子のほうが浮気をしているというのだから、学校じゅうがおもしろおかしくうわさを広めていくのは無理もなかった。

〝あの秋本くんが!?〟

利恵には信じられないことだった。

だれよりも自分のことが大事だと言ってくれていた秋本が、自分に内緒で、それも、よりによってはるか年上の女性と付き合っているなんて。

利恵は秋本に問いただした。

しかし秋本は言下に否定するだけだった。

利恵の心は疑心暗鬼に揺れた。

ある日、意を決して、秋本のあとをつけてみた。

そこで、利恵は見てしまったのだ。

あろうことか、利恵の交際をまっこうから反対していた自分の母親が、秋本と2人で歩いていた。

本当にうれしそうな笑顔。

ブティックで服を買ってやり、レストランで食事をし、2人は恵美子の運転するBMWで、どこかへ消えた。

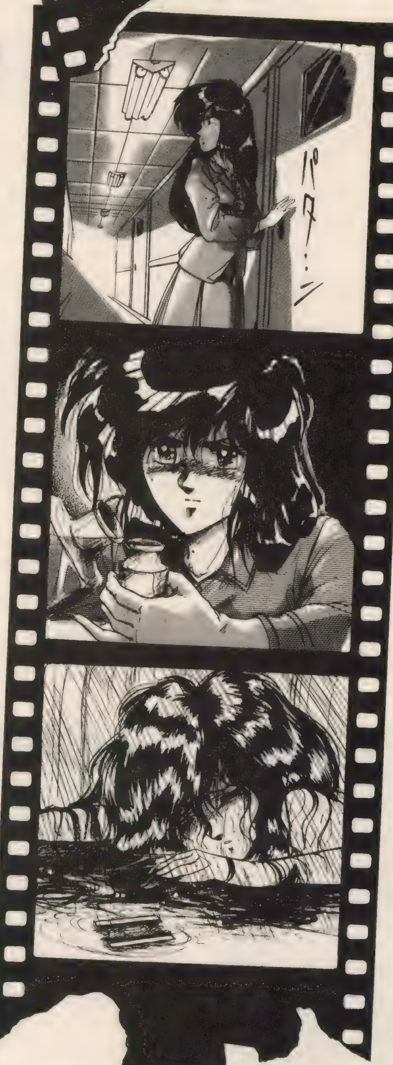
利恵には、まったく信じられない光景だった。

これが、秋の日の白昼夢であってくれたら、どんなにいいだろう。

そう、思い込もうとした。

だが、現実の風は、利恵に冷たく吹きつけた。

恵美子は家庭では申しぶんのない母親だった。



秋本との交際を認めてくれないこと以外、利恵は母親に対して、何の不満もなかった。

〝秋本くんとだけは絶対に付き合ってはいけません〟

そう怒鳴りつける自分の母親に向かって、利恵は大声で反論した。

だが、

〝わたし、知ってるんだから。あなたが秋本くんと2人で会ってるのを。取らないでよ、わたしから秋本くんを〟

その言葉だけは、どうしても言えなかった。

そうこうしているうちに、利恵の一家はイタリア旅行へ出かけた。

ケンカ状態だった愛娘との仲直りのために、恵美子が考え出した旅行だ。

旅の途中、利恵は、ベロナの骨董屋を訪れた。

美しいガラスの小瓶が並んでいる。

その小瓶を眺めているうちに、利恵の心の中に、悪魔のいたずらがわき上がってきた。

化学部にいる利恵は、毎日のクラブ活動が終わったあと、戸棚に並んだ薬品をチェックするのが仕事だった。

薬品のなかには、いくつも劇薬があった。もし、この小瓶を買って帰って、劇薬を入れ、母親に仲直りのプレゼントといつわって渡したら、どうなるだろう？　利恵は悪魔の考えに取り憑かれた。

しかし、万が一、硫酸や硝酸を入れたとして、母親の手や顔についたら、どうなるのだろう。

利恵は嫉妬に狂い母親を憎みながらも、それ以上に、やはり、愛していた。飲めば大変な劇薬だけど、手や顔についた場合の浸透度が、あまり感じられない劇薬がもしかしたら、あるかもしれない。

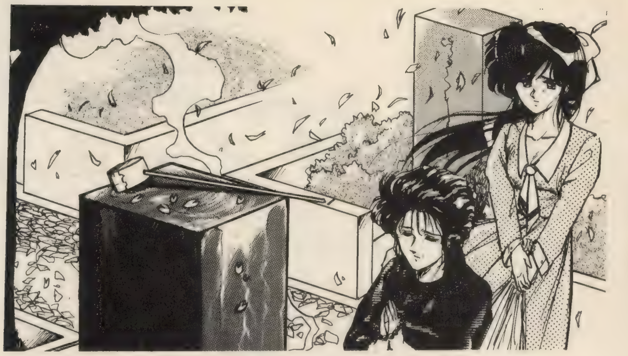
それが、シアン化カリウムだった。

毎日のチェックのさい、ほんの少量ずつ、小瓶の中に垂らしていき、数日後の恵美子の誕生日に、利恵は、美しくラッピングしたガラスの小瓶をプレゼントした。

恵美子は、せっかくの利恵からのプレゼントだと喜びながら、後生大事にと、鏡台の中へしまい込んだ。

利恵は、それだけで満足だった。

母親への恋人をとられた復讐は、それで十分だと思われた。



母親は自分の渡した猛毒を持っている。
それを飲んだら、必ず、死に至る。
だが、母親は、けっして飲むことはないだろう。
秋本くんは、必ず、母親と別れて自分だけを愛してくれるようになる。
いや、してみせる。
そのためにも、利恵は真心をこめて、バレンタインの日にチョコレートを作り、予餞会に臨んだ。
そして、そこで信じられないようなことが起こったのだ。
『ロミオとジュリエット』のラストシーンになって、利恵の瞳は、舞台上の秋本の手に釘づけとなった。
そこにあるはずのないガラスの小瓶が握られている。
秋本が倒れ、紅葉が叫びだした瞬間、利恵は、すべてを理解した。
そして、気を失った。
かすみに助け起こされ、化学部の穂礼に呼ばれたころには、気は動転していながらも、必死になって、あることを計算していた。
このままでは自分の母親に害が及ばないともかぎらない。
いくら憎い恋がたきとはいえ、見殺しにはできない。
不思議なもので、そのとき、利恵の頭の中では、自分の身の安全をはかることよりも、母親を助けることしか考えていなかった。
秋本の死が疑われれば、いつかは、自分に捜査の手がまわってくることに、気づいていなかったのだ。
しかし、利恵のとった行動は、必然的に、自分の身を守ることにもなった。
穂礼に命ぜられるままに、理科準備室に入った利恵は、すばやく薬品棚から青酸カリを取り出すと、自分のポケットにしまい込んだ。
そして講堂に帰り、ウソの証言をすると、家路についた。家で、ただちにワープロを取り出して、秋本の遺書を作り始めた。
翌日になって、学校には休みを届け出ながら、授業中に人目を忍んで、講堂に入り、舞台袖の階段下に昨日盗んだばかりの青酸カリの瓶を置いた。
そのまま、その足で演劇部部室に入ると、合い鍵を使って、偽造した遺書を秋本のロッカーの中に入れた。
すべては、完璧なまま、運んだ。
あとは、秋本の死のショックが癒えるまで寝込んでいれば、それでいい。
事実、秋本の葬式ですら立っていられないほどの悲しみに打ちひしがれていた。そのあとは、悪夢にさいなまれる毎日が続いた。
憔悴しきった恵美子が懸命に自分の世話をしてくれている。
もう、利恵には母親に対する嫉妬も憎しみもなかった。
1カ月ほどたったころ、利恵は、生徒会役員、秋野紅葉と夏野海太郎の訪問を受けた。
そのときに、これまで以上のショックを味わったのだ。
自分が、秋本の妹だったという——。
翌日から、利恵はベッドを出た。
学校も春休みに入っていたこともあって、利恵は家事の手伝いをかいがいしく務め始めた。
母親の恵美子が涙ながらに喜んだのは、言うまでもない。
だが、数日後。
利恵は、バスルームでみずからの手首にカミソリの刃を立てた。

4月1日定例執行部会議事録より抜粋

折　夫「その後、利恵ちゃんは、どうなったんだい？」
紅　葉「幸いなことに発見が早かったから、命に別状はなかったみたいだけど」
海太郎「しかし、まいったよなあ。最後の最後まで『ロミオとジュリエット』になるところだったぜ」
かすみ「利恵ちゃん、どうするんでしょうね。転校するとか言ってたけど——」
紅　葉「そんな必要ないって言ったんだけどね。お見舞いに行って」
折　夫「でもおどろいたよなあ。大笛利恵が、真犯人だったなんて」
景　一「いちおう、警察には自首したんだろ？」
紅　葉「間久部くんと同じよ。わたしが無理やりやめさせたわ。あれだけ苦しんで、自殺までではかったんだもの。これ以上、どうやって罪のつぐないをするっていうのよ。もう十分だわ」
海太郎「そうだよ。もっと悪いことをして、のさばってる連中が、この世の中には、たっくさんいるんだからさ。それに、この先、一生、彼女は、自分を責め続けるだろうし——」
紅　葉「だけど、嫌な事件だったわね。もう、こんな事件はこりごりだわ」
折　夫「気持ちのいい事件なんて、一つもありませんよ。ただ、この学園の生徒に、これから不幸が起こらないことを祈るだけです。聖シーズン学園生徒会長としては、ね。あっ、それから当然、この議事録を読む人にもね」

読者の皆様へ
「ロミオとジュリエット殺人事件」犯人当て推理クイズに、多数ご応募ありがとうございました。思わぬ反響におどろいています。どのはがきもみな力作ばかりで、とてもウレシイ。涙をのんで、来月号には当選者（賞品はウォークマンなど）を発表いたします。

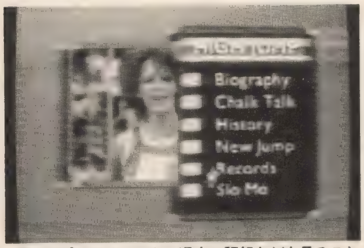
CD-Iなら こんなソフトが作れるよ!

――CD-Iデザイナーズ・オーバービューより――

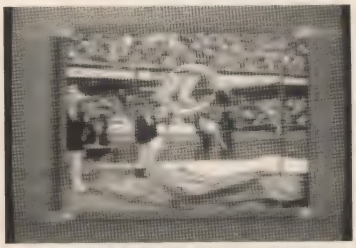
先々月号でも、少しばかり紹介している『CD-Iデザイナーズ・オーバービュー』のビデオ版の中には、CD-Iで作ることができると思われるソフトのデモが、いくつか紹介されている。CD-Iによってどんなソフトが作れるのか、ビデオから例をとって紹介しよう。

ホット・ショット・スポーツ

CD-Iが持つ、コンピュータとしての性格と、テレビとしての性格をうまく表しているのがこの『ホット・ショット・スポーツ』だ。



選手のプロフィールや、過去の記録などを見ることもできる。


コーチに問題点を指摘してもらうこともできる。

一流プロのプレイヤーと対戦も可能。

ゴルフや陸上競技などさまざまなジャンルのデータが、画像と文字情報で記録されている。だが、単に記録されているだけではなく、インタラクティブな性格がそこに付加されているのが、CD-Iならではのところだ。たとえば、ハイジャンプの競技を選ぶと最近のオリンピックのプレイが出てくる。画面に出てくる選手についてのデータ（過去の成績・出身など）を呼び出すこともできるし、実際のプレイをコマ送りしたり、また、コーチによってそのプレイの問題点を画面上にチョークでマークをつけたりしてレビューしてもらうこともできる。

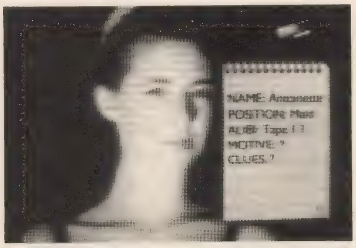
また、ゴルフを選べば、実際の有名コースを自分で選び、コンピュータ・グラフィックスと実写をうまく組み合わせた画像で実在のプロとの対戦をすることができる。

カントリー・ハウス殺人事件

CD-Iのインタラクティビティーを、最もよく利用できるものに、ゲームがある。『カントリー・ハウス殺人事件』は、ドラマの世界にプレイヤーが入り込んだような錯覚を覚えさせる。

移動はカーソルを使って自由自在。

鞄の中身が捜査を助ける。



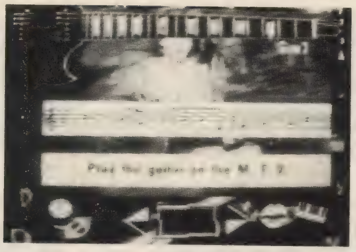
容疑者を事情聴取すれば、メモを取ったり、話の内容を録音することもできる。

『カントリー・ハウス殺人事件』は、複数のプレイヤーが探偵になり、旧家で起きた殺人事件を解決しようとするゲームだ。犯罪の詳細についてはコンピュータがランダムで選び出すので、プレイするたびにことなる筋書きを楽しむことができる。事件の舞台は、実写のスチル写真で構成されている。この屋敷の中を、画面中の矢印を使って、移動し、手がかりを探したり、目撃者や容疑者に会うことができる。探偵の持っている道具鞄がつねに画面上に表示されているが、この鞄の中にあるアイコンがさまざまな役割を持っている。家の見取り図や、事情聴取のためのカセットレコーダー、指紋採取道具、ノート、懐中電灯などがある。何か証拠になるものが見つかればそれを鞄の中に入れておくこともできる。事情聴取は当然、それぞれの人間の声で聞くことができるし、床板のきしみとか、遠くに聞こえる叫び声などもリアルな音で再現できる。

ポップ・ショーケース

サウンドクオリティーに関しては、CD-Iには、4つのレベルがあり、質を下げることによって、プレイできる時間を延ばしたり、画像データやプログラムに空いたメモリーを使用することができる。

ミュージシャンのコンサートの記録や、ディスコグラフィーを見ることもできる。



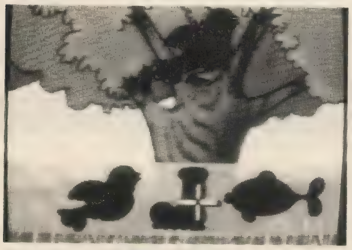
プレイしている部分の楽譜や歌詞、ギターのコード進行も表示可能。

レコード屋さんに並ぶ日も近い!?

最も質の高い音は、現在販売されているオーディオ用CDと同じレベルだ(CD-DA)。これはステレオで75分間プレイできるが、この場合は音だけでディスクがいっぱいになってしまう。オーディオ用CDの次にレベルの高いものをAレベルという。これでも、LPやFM放送なみの良質の音を再現することができる。Aレベルを採用することによって、残りの部分に、ミュージシャンの経歴や、ディスコグラフィー、ツアーの記録やインタビューなどを盛り込むことができる。『ポップ・ショーケース』は、ほかに、プレイしている最中の歌詞を表示したり、ギターのコード進行を表示することもできる。イメージグラフィックも、完全動画やコラージュなど趣向を凝らした表現が可能だ。

幼児向けインタラクティブ・ゲーム

幼児教育には、聴覚や視覚の利用が欠かせないが、CD-Iならば、よりゲーム感覚に近い形で、しかも、プレイヤーのレベルに合わせて、カリキュラムを進行できる。



楽しい絵と音で効果的な学習ができる。

正解すれば、鳥が鳴いてくれる。

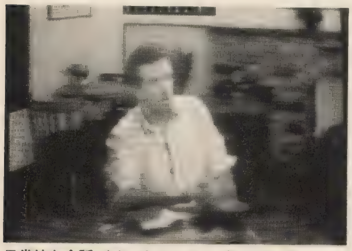
いろいろな学習ソフトが作れそうだ。

コンピュータ・グラフィックスに描かれた木にとまっている鳥のシルエットと同じものを、画面下のサブスクリーンからカーソルで選ぶ。カーソルの移動は、幼児にはむずかしいので、ここでは、カーソルがシルエットの上を左右に移動し、目的の位置にカーソルが来たと思うところでボタンを押すようにしてある。正しいところでボタンを押すことができたら、シルエットから鳥が羽ばたき楽しい歌を歌い始める。

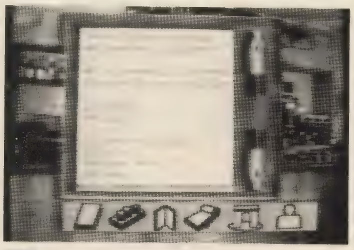
このように、正解したときの楽しみを増やすことによって、子供の達成動機はより高くなり、学習に対する集中力も高まることになるだろう。このゲームは、幼児のパターン認識のほかに、単語の勉強や数の認識などいろいろなものに応用できる。

フレンチ・フレーズブック

プレイヤーに対して、柔軟性のある対応ができるCD-Iだから、語学の勉強などにも利用できる。単なる繰り返し学習ではなく、臨場感ある演出と、プレイヤーの能力に応じた展開ができるところは大きい魅力だ。



日常的な会話がインタラクティブにできる。



重要なフレーズはメモできる。

フランスの観光ガイドにも最適。

『CD-Iフランス語講座』は、本やオーディオカセットを使ったふつうの家庭用教育システムをベースにして、さらに、実際に仕事やレジャーで海外に行ったときに役に立つように外国の観光施設や、交通、文化習慣などについての知識も身につけられるようにしているものだ。

このソフトには、カフェ、街角、駅などでの典型的な会話、道を尋ねたり両替をするときの特別なフレーズ、場面の中の特定のものを選びその単語を表示する機能、ノートに役立つフレーズを記録する機能、地図やミュージアムガイド、そのほかの旅行者向けのデータベース、そして、興味ある場所のドキュメンタリーエッセイと盛りだくさんである。

※写真はすべて『CD-Iデザイナーズ・オーバービュー』より。

シャープ

[X68000 データブック]

●

ポプコム編集部編

●

モトローラの68000CPUを搭載したX68000を使いこなすための
ソフトおよびハードウェアに関する技術情報データブックです。
わかりやすい解説つきで、X68000プログラム開発に必要なハードウェア関係の
データが完全収録されています。
また、ソフトウェア体系についても、X-BASIC外部関数の
使用方法、オペレーティングシステムHuman68Kファンクションコール、
IOCS使用方法が収録されています。

収録内容

第1章　ハードウェア構成

ブロックダイアグラム／メモリマップ／I/Oポートアドレス／エリアセット／システムポート／CGROM／割り込み／スイッチ・電源・LED・汎用ポート

第2章　画面構成と制御

X68000の画面構成概要／テキスト画面／グラフィック画面構成／スプライト画面／テキスト画面とグラフィック画面の制御(CRTC)／ビデオコントローラ／スーパーインポーズとオーバースキャン

第3章　キーボードとマウス

キーボード／マウス

第4章 周辺I/O

ディスクシステム／プリンタ／ジョイスティック／拡張スロット／入出力インタフェイス

第5章　サウンド

サウンド回路／FM音源部／音声合成

第6章　周辺LSI

DMAC／MFP(Multi Function Peripheral)／SCC(シリアルコミュニケーションコントローラ)／RTC(リアルタイムクロック)

第7章　ソフトウェア構成

ソフトウェア体系／X-BASIC／X-BASIC外部関数仕様

第8章　Human68Kファンクションコール

ファンクションコール

第9章　IOCS(Input Output Control System)

IOCS使用方法／IOCS一覧

大好評発売中!

●B5判／256ページ　定価2,900円

POP COMMUNITY '89

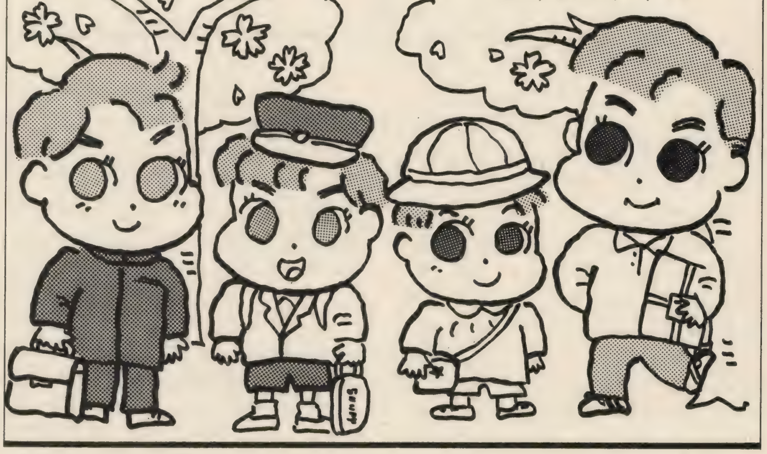
ポプコミュニティ'89は読者と編集部を結ぶ焼ビーフンなページです

もうすぐ新学期。旅立つ人、残る人、そして新しく入ってくる人。いろいろな出会いと別れがあるね。みんなは、どんな出会いをするのかな?

OPINION PLAZA

今月の「オピニオンプラザ」は、ひさびさにマジメな議論で迫る。もちろん、レギュラーコーナも絶好調。ということで、怒濤の「ポプコミ89」。またまた増ページ。この勢いは、だれにも止められないのだ!

イラスト/オオシオ　トモコ



ソフトのコピー、レンタルについて

こんにちは。２月号「AMUSEMENT RADAR」の最後のほうのページに〝あなたはコピーやレンタルを体験したことがありますか〞という広告(?)のようなページがありましたが、いったいパソコンユーザーの何%が〝ない〞といえるのだろうかと思ってワープロに向かっております。

はっきり言ってほとんどのユーザーがコピー、レンタルの経験があると思います。その記事を読むとパソコンソフトはコピーしてもオリジナルと同じものになるためにコピーなどの行為はいけないということだそうです。なるほど、そう言われてみればCDからテープに移した場合は確かに音質が落ちてしまいオリジナルとは差が出てしまうけどパソコンソフトは画質・音質が落ちることはないですよね。

でもCDからDATに移した場合、音質は落ちるのでしょうか?　両方デジタルですから、そういうことはないと思います。今は、DATの普及率は低いですが将来DATが普及し、書き込みができるCDが開発されたらCDレンタルは違法行為として扱われるのでしょうか?　僕はまず違法行為としては扱われないと思います。たとえダビングでオリジナルと同じ音質が保たれてもコピー品はしょせんコピー品でしかないのです。たとえば自分が好きな歌手のCDはオリジナル版を買って、あまり好きでない人だけれどいい曲だと思ったCDはレンタルに頼るという人が僕のまわりにはたくさんいます（僕もそのうちの一人です)。いくら音質が変わらなくても自分の好きな歌手はレンタルせずに買うという人が音楽ファンには多いのです。

ところがパソコンユーザーはどうでしょうか。どんなにおもしろいゲームでも買わずにコピーすればいいという考えの人が多いと思います。確かにオリジナル版を買うと１万円ほどかかりますがレンタルだととても安く手に入ります。これでは確かにレンタルのほうが得です。

でも、そのレンタル・コピー行為がソフトの値段を高くしているのだということを聞いたことがあります。それではレンタル・コピーをしないユーザーは本当のコストよりも高い値段で買っているということになるのでしょう

か？　そのページの中に得られるべき利益が得られないと書いてありましたが、レンタル・コピーがまったくなくなったら、ソフトハウスの利益は莫大なものになるでしょう。レンタル・コピーをなくしたいのならソフトハウス自身がレンタル・コピーがなくなると、こんなにソフトが安くなるということを僕たちユーザーに示してほしい。今みたいにレンタル・コピーをすると犯罪になり罰せられるなどと一方的に言っているようでは、いつまでたってもこの問題は解決しないと思います。僕たちユーザーもレンタル・コピーは絶対にやめてソフトが安くなるのを待とうではありませんか。

（神奈川県　WITH YOU）

S：ボク自身、あの広告にはビックリしたんだよね。まあ、ソフトのコピーについてはかなりデリケートな問題って気がするけど、個人的な見解を言わせてもらうと、ソフトに限らず、モノを買うとき、正規な値段で買う人と、ほとんどタダ同然で手に入れる人の2通りいるとしたら、これは不公平だよね。ホントは、許されるべきことじゃない。しかもコピーしたものが、オリジナルと同じ品質で、ほとんどお金をかけずにできるとしたら、なおさらのこと。そういったことから、コピーしたソフトで遊ぶ（あるいは使う）というのは、どうかなと思うんだ。しょせんコピーしたもの、とはいうものの、それがホンモノと同じなら、やっぱり問題があるよね。

お久しぶりです。「うる星やつら」の新作も買ってうれしい私です。ポプコム誌上にFMの文字が少なくなって離れていたところ、そこへ神谷さんの手紙を見つけました。

私はSさんのおっしゃることがよくわかっているつもりです。じつは、少し前にあるゲームをしたかったのにFM用がありませんでした。それで「FM用を！」と、何度もソフトハウスに手紙を出したのですが何の返事もありませんでした。そう、もうけのない仕事なんてしないのですよ。それがあたりまえなのです。けれども「そこを何とか！」と、言いたいのは仕方ありません。が、ここはスパッとあきらめちゃいましょう。ポプコムですら、ソフトの機種名にFMを入れたくない（2月号にもありました）というのがいっぱいありますし。マイナー機種ではどうしようもないのです。

私は、ゲームはあまりありません。正確にいうと、ソフトが出なくてできません（神谷さん、ここでX1を出すのはぜいたくですよ）。しかし、そのためにそれよりもっとおもしろいことを見つけました。それは、自分のマシンを思うがままに操るということです。みずからソフトを作ることです。いまだBASICなのですが、専門誌のおかげで自由に楽しく操っています。また、AV40の超特技である26万色を使ってCGを描き、友達と競い合ったりもしています。

これは「うらやましさ」から出るのかもしれませんが、マシンをこうして使っていると、ただゲームをしてマシンに操られている人たちが、マシンたちがかわいそうに見えてならないのです。ぼくのまわりはこんな人ばかりだからよけいそう感じます。

今の世は、10万、20万とお金を出してゲームをする世なのでしょうか。なんとも言いがたい気分になります。最後に、これからパソコンを買ってみようと考えている方々、今一度自分がなぜこのような高価な機械を買うのかをよく考えてみてください。では、また。

（大阪府　松本寿一）

◆　◆　◆

僕はFMユーザーです。FMのゲームが、最近全然出ないで困る。そのことは89年2月号でも少し記事が書いてあったけど、ゲームをX1やFMで出さないから、88のユーザーばかりが多くなるんだと思う。勝手だけど……。

P.S.　2月号のP.209の「映画にもいろいろある」で、「レッド・スコルピオン」のドルフ・ラングレンの紹介で、例の『ロッキーIII』ではなくて『ロッキーIV』だけど……。『ロッキーIII』はミスターTだぞ。

（神奈川県　磯崎毅）

◆　◆　◆

はじめまして。私は、中2のときからX1を愛し続けている青年で、最初のパソコンは元祖X1で、現在は、turbo Zを使用している大のX1人間です。

しかし、私は悲しい！　それはFMもそうだが、昔からソフトの数が少ない！　そのことで、私は何度PCユーザーからけなされたか数知れない。そのため、知らず知らず私は"NEC"嫌いになってしまった。けっして機能的にはPC-88FHやMAなどにturbo Zが劣っているわけでは絶対にない！（両機種の性能を調べてみた）ただPC-88ユーザーが多くX1やFM77AVユーザーが少数ということで、ソフト会社が"利益が少ないから"だけで、移植や発売もしない典型的会社が「○ニッ○ス」だ（最近は、PC-88、98、MSXしかない）。そのほかにも数々ある。しかし、売上の上位にいつもいるソフトはX1もFMもみんな発売している会社だ（内容も最高！　ファルコム、光栄大好き）。だから、他社も見ならって、みんなに夢を与えるソフト会社になってほしい（すべてのパソコンユーザーに夢を与えるのが義務）。　（北海道　杉崎貴之）

S：2月号のコメントについては、ちょっと言いすぎたかな、と思ったし、もっと反論なりなんなりが来るかと期待していたけど、結局来たのは、これくらい。そのほか、アンケートはがきに書いた人が、何人かはいたけどね。

で、言いたかったことは、松本さんの意見に出てるので、今回は繰り返さない。ただ、つけ加えるなら——またこんなことを言うと怒る人もいると思うけれど、市販ソフト（ゲームソフト）が出なければ何にもできない、なんていうのは、情けないと思いません？

イラスト・ずんずん

2月号の「88びいきは許せん！」のコメントに対する反響あれこれ…

ギャワォ～

POP COMMUNITY '89

GODZILLAも住んでる大都会――。

GODZILLA君の非日常的な生活

できる男は 美しい。
今日も 朝から パワフルワーク
恋に、仕事に、食欲に、
GODZILLA君は
今日も 行く……………。

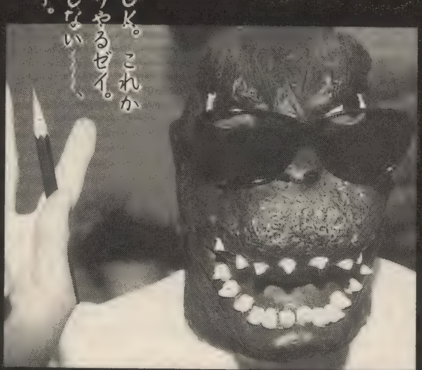
GODZILLAワイロが嫌いです。GODZILLA君は

ボルボで出勤。ゴジラの朝は早い。

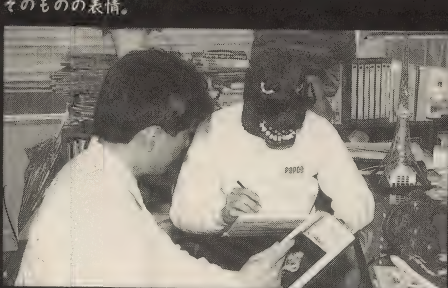
人気者のカレ。専属スタイリストもいる。

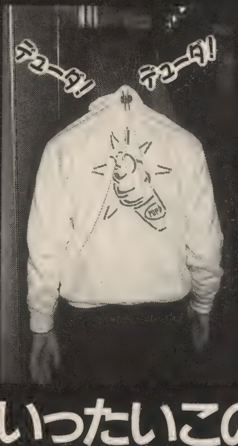
人気者はトイレにいても、カメラがねらう。臭いフォーカス！

メーキャップはOK。これから仕事もバリバリやるゼイ。あ、あー果ってしない～～～、夢を追い続けえ～。



打ち合わせに臨む。真剣そのものの表情。

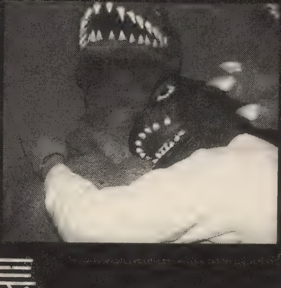




そして一日が終わる。背中に心なしか疲れが。その目は、生まれ故郷の大戸島の夢を見てるのだろうか？

仕事が終われば、豪華なディナー。最近のテイストは、チキンラーメン。

仕事の合間に社内恋愛。年上の恵子ザウルスとメイクラブ♡



いったいこのページはなんだすねん?:編集長

OH/MY LOVELY COUNTRY

わしらのイナカ自慢

国破れて山河あり、城春にして草木深し。夏草やつわものどもが夢のあと。北に帰る人の群れは、だれも無口。ああ、日本最末端真実紀行（←すべて盗作）。

こんにちは。私の町はあの日本三景の松島町と夫婦町として全国に名を広めた（?）○×町なんです（知らない人はとーちゃんかーちゃんが知っていると思うから聞きなさい）。今じゃ九十九島も陸地へ顔を出し、観光場所はそんなにありません。しかし、町の人のパワーはすごいもんです。スキー場、ゴルフ場、モトクロス場etc……を造り、カメレオンの舌と化した観光課の人は今か今かと客がくるのを待っています。けれどはっきり言って来ません。イナカはイナカのレベルがあるんだ、イナカがガンバってもムダということを気づいているのは私だけでしょうか……。

（秋田県　イナカはイナカだ文句あっか!）

そんなことはないと思うんだけど。

初投稿ですが……よろしくお願いします。えーと2月号で、「イナカは何もないからこのコーナーに書くネタもない……」とありましたがそんなことはぬわ〜い!!　で、私の住んでいるところは長野県は茅野市で、スキーが有名です。家の近くにも9カ所はありますね。んで今回は市の自慢をしたいと思います。茅野市にかぎりませんが、家の裏は畑OR田んぼです。山のほうへ行けば馬とか牛が我がもの顔で道路を散歩しています。農家へ行けばにわとりOR犬が何人（!?）かでお迎えしてくれます。団地は上ではなく横に広がり、庭に犬がいたり屋根の上ではネコが寝てると思えば小さな池ではアヒルとカメが仲よく……。そう!!　団地で動物が飼えるのです。

イナカではミョ〜なことがよくある。この前（といっても去年のこと）ケンタッキーの〝カーネルサンダース誘拐事件〟がありました（くわしくは同封の記事を…）。ど〜です!　ポプコム編集部のみなさん!　都会（!?）に住んでいる（と思っている）ポプコム読者!　お前だ!!　イナカをバカにするとバチが当たるゾ!　イナカでなくてビルの谷間で米が作れるか!　イナカがあるからこそ生きていられるんだ!　んじゃ。BYE-BYE　来月に続く。

P.S.　今度遊びに来てください。ガイドしますから。

（長野県茅野市　皇一祈）

で、同封の記事というのが、下の新聞の切り抜き。はっきり言って、しょーもないなぁ。

カーネルおじさん誘拐事件を報ずる新聞。ローカルネタダァー。

カーネルおじさん 茅野で無事〝保護〟

十五日夜に諏訪市赤沼のケンタッキーフライドチキン諏訪インター店店頭から盗まれたカーネルサンダースの人形が二十一日茅野市内で発見され、二十二日には店頭に〝職場復帰〟することになった。

人形が見つかったのは、茅野市内の現在は使われていない民家で、二十一日にガスの検針に訪れた業者が家の中に一人たたずむカーネルおじさんを発見、「新聞で報道された人形に違いない」と諏訪署に届け出た。

諏訪署に無事保護された カーネルおじさん

通報を受けた同署では現場に急行して人形を〝保護〟したが、「クリスマスパーティーか何かに使うつもりで、それまでここに隠したのでは」と見て、引き続き〝誘拐犯〟を追うことにしている。

保護された人形は、運ぶ途中どこかにぶつけたと思われる跡が数個所あるほかは、大きな傷もなく無事。

一方、連絡を受けた同店もほっとした様子で、「一年の中でもっとも忙しいクリスマスに間に合ってよかった」と、胸をなでおろしている。「それにしても、厳しい寒さで空き家に忍び込んだのでもあるまいに」とは関係者の話。

突然ですが!

POPCOMホエールズ同好会募集!

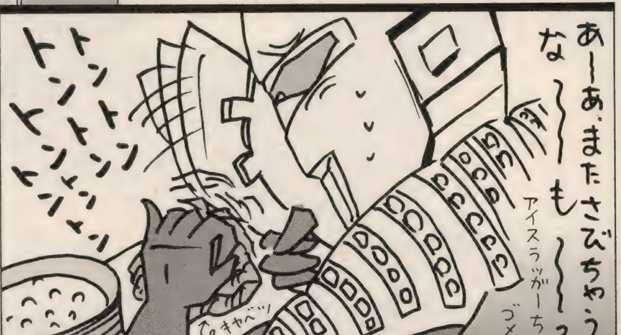
我がポプコム編集部には、横浜大洋ホエールズを、恋人より、妻より、親兄弟より愛する、心正しき人々が、かなりたくさんいる。ホエールズが、リクルート疑惑に汚染された政治家たちに支配される、この住みにくい日本の社会にあって、その気品と志の高さにおいて唯一無二の正しいプロ野球球団として、選び抜かれた人々によってのみ支持される、カリスマ的存在であることは、みなさんもご承知かと思う。

そこで、我々ポプコムホエールズファンがここに結集して、かかる同好会を組織せんと立ち上がった。メンバーは以下のとおりだ。もし、読者の方々のなかで、ホエールズが好きでたまらないという正しい方がいたら、ぜひ我我の仲間になってほしい。

応募された方々にはもれなく、手作り会員証を差し上げる。そして、毎月のこのコラムに、〝ホエールズに関して言いたいこと〟を執筆できる権利を与える。さらに、不定期ではあるが、我々メンバーが愛する好カード、神宮球場における〈大洋VSヤクルト戦〉を一緒に見に行くことができる。これは、都内あるいは、首都近辺の人々（青山まで2時間以内）に限られるが。一観戦ごとに5人をご招待する。入場料、交通費はもちろんポプコムがおごる。さて、いったい、ポプコム読者のなかには、何人の心正しき人々がいるだろうか。はがきに「POPCOMホエールズ同好会募集係」と書いて、自分がホエールズを愛する気持ちを簡単にまとめ、編集部まで応募してくれ。

メンバー／ブルックリン＝会長、5時からオジサン＝副会長、テクマクマヤコン桜井＝書記、ゴンザレス笹塚＝カメラ、オリジナルプログラム担当＝むにゃにゃま、たかはぴ、ポンセ松崎＝荷物、編集部S＝主任、㊎（ニコリ編集部金元）＝特別会員、ハワイアン恵子＝会計、以上の多彩なメンバーである。

イラストはHIROKO♡



絵／ポッキー前嶋

TV おもしろ捜索隊

相変わらず、「味っ子」な毎日。つい最近は、「ロボコック（注.ロボコップのカッコをしたコック。どうだ、このネーミングは!）VSご存じ快傑味頭巾」なんていうのもあった。しかし、はたして何人の人が見ているのであろうか。

なんてことを書いてる場合ではない。このコーナーの存続は、はっきり言って、今まさにピーンチだったりするのだ!

1月20日（土）、NTV系で放映された「土曜スペシャルUFO特集（くわしいタイトルは忘れてしまった）」。不思議大好き人間としては、ビデオに録画して見てしまったりしたが、やっぱりこの手の番組は、なんとなくいかがわしいけどおもしろい——という内容だっていいハズ。しかし、はがきが来ないのは、みんなゲームに夢中でテレビなんか見ないのかな。

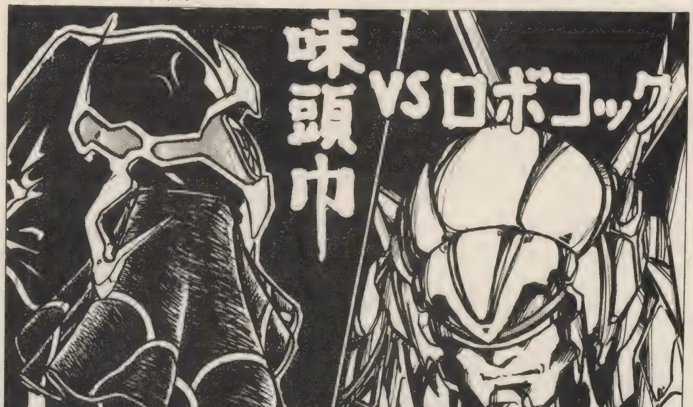
そんなわけで、今月は1通。別のコーナーに来たイラストだけだ。たぶん、このコーナーは、来月で終わることでしょう（別にいいんだからね）。

このはがきを見た、E・JUNのコメント。「なんだ、女の子からのはがきじゃないんだ」そういうヤツなんだ、E・JUNは。

（埼玉県 はにわっ子）

だれがアホやねん! BY POCKY PRODUCT.1989

イラスト・ニコマート木村



POPCOMMUNITY'89

ああ、堂々の第1回 読者のゲーム評

ドーン、ドーン、とここで花火の音がすると気分がいいのだが（ヒマな人は自分でやってみてくださいませ)、ついに本格的に始まってしまった「読者のゲーム評（いつも思うんだけど、パッとしないタイトル。だから仮題)」。記念すべき「第1回」は、大増3ページ?で、お送りしちゃうのだ。

イース

こんにちは、たっぷです。

唐突ですが、私は『イース』シリーズの大ファンです。

当時、まだ「ど素人」（今もだけど）だった私が、たまたま買ってみたゲームが『イース』だったわけです。

私が、『イース』シリーズをこよなく愛する理由としては、

1．操作が簡単・嫌なトラップがない・マップもそれほど複雑じゃないなど、ゲーマーに対して、やさしく作ってある（私のようなパープーには、とってもうれしいんだよね、こーゆーの)。

2．ストーリーがおもしろい（とくに、私は北欧の話が好きですから……)。

というところでしょうか。

ほかにも、高速スクロールはついているし、説明書はきれいだし、ほんといたれりつくせりって感じがします。

比較的、古いゲームになっちゃったけど、本当にのめりこんでいます。いまだに、フィーナちゃん好きだぁーっ／アドルくん、帰ってこぉーいっ、てなわけで、『イースIII』が待ちどおしい私なのでした（でも、98版が出るのは遅いんだよなー)。

（東京都　たっぷ　イラストも）

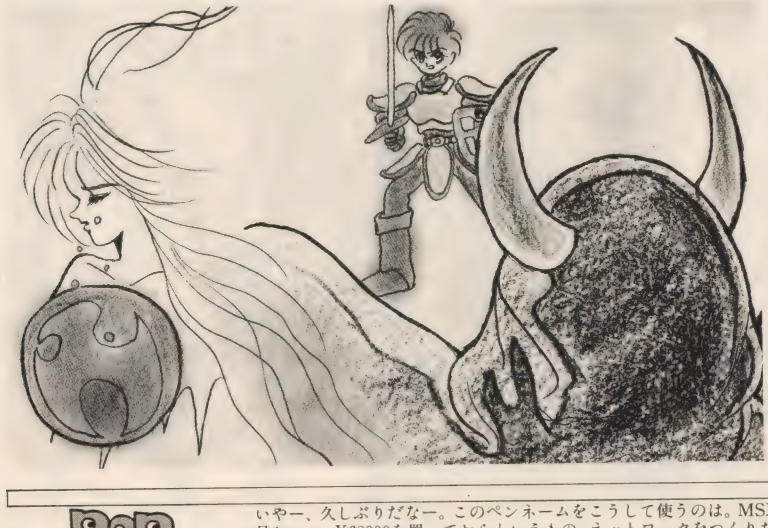
ロードス島戦記

僕はあのハミングバードソフトの『ロードス島戦記』について言いたい。僕は『ロードス島戦記』はおもしろいから大好きです。でも戦闘が始まってからのディスクアクセスの長さがどーも長いように思えます。ゲームを始めて間もないころならまだいいのですが、ドワーフの大トンネルあたりまで来ると、戦闘が始まったらイライラしてしまいます。あのディスクアクセスが短くなってくれればこのゲームは最高の気分にさせてくれるのではないかと、僕は思えます。

ディスクアクセスを短めにした『ロードス島戦記2』が出るのを、僕は待っています。

最後にひと言。マップがあっても迷子になるこの僕のために3Dをなくしてくれたら、うれしいなー。

（富山県　井原木洋）



XZRII

あ〜あ。なんかあっけなかったな。『XZRII』を終わらせての第一感想がこれだった。べつに徹夜したわけでもないのに、4日で終わってしまった。もうちょっと長続きしてほしかったな〜と思う。

でもおもしろくなかった、というわけじゃ〜ない。ということで、突然ここでボスキャラの攻略法をいってみたいと思う。

まず初めのミミズのおばけは、本体が出てくる前にピッタリマークしておき、出てきたらジャンプしながらひたすら剣で突く。次の十字軍の馬に乗ってるやつは、へたに追いかけず、ひとところにとまって、やって来るところをひたすら連打。一撃をくらわせたらすぐ逆を向けばもう一撃。第2面の城のボスは距離をうまくとってしゃがんでひたすら連打。鳥のおばけは、入ってきた入り口のその場でジャンプして連打。うまくすればノーダメージだ。

POP LOAD

いやー、久しぶりだなー。このペンネームをこうして使うのは。MSX_2を使っていたころの投稿だから、もう6カ月か……。X68000を買ってからというもの、ネットワークをつくりたくてウズウズしているんだけど、C言語がわからん……。協力者を募集したいんだけど、いい方法ないかな……。（岡山県　グレイオン）　S：ネットで見つけたらどうかな（←何もわかってない)。

それからあとはめんどくさいのでやめま～す。
最後、白い部屋の奥へ行くためにマンダラ図２つを置くけど、どっちか片方だけでも行けたぞー。どういうことなんだ。
『イースIII』、『ミッドガルツ』、『妖怪変紀行』がほしい。

（愛媛県　小條尚人）

まずあのキャラクターの動きはなんだ！　ジャンプなんかぎこちないし、剣の振りが売りものの『トリトーン』なのにあのせこい動き。ぼくは『ゼリアード』以上の動きを期待していたのに非常に残念でなりません。それにMAPがムダに広い、意味がない。キャラ（敵）も多けりゃいいってもんじゃないし、当たり判定もいいかげん。ファンタジー世界というよりわけのわからない異様な世界という感じ。
音楽……イヨーに少ない。それに何かここの会社のBGMは同じようなのばっかり。そりゃあ、そこがここの個性だと言ってしまえばそれまでだけど（オープニング・ゲーム中・デカキャラ・エンディング、計４曲だったかな？）。
DISK枚数……５枚！　５枚も使ってあれか！と言いたくなる。最近のユーザーは枚数が多けりゃ長く楽しめるし、内容も凝ってるんじゃないかと思ってる人が少なくない。でも中身はセコイ。でも絵はキレイ（何が言いたいんだ）。
ENDING・OPENING……オープニング・エンディングともにあっけない。オープニングなんか何を言わんとしとるのかわからない。音楽のときも言ったけど、音楽やオープニングなんかの演出効果を目当てにゲームを買う人だっているんだからもう少しがんばってほしい。A-DISKだけであれだけなのか？　エンディングはあっけない。わーもっと言いたいのにくそー。

（香川県　湖のむすこ）

マイト&マジック

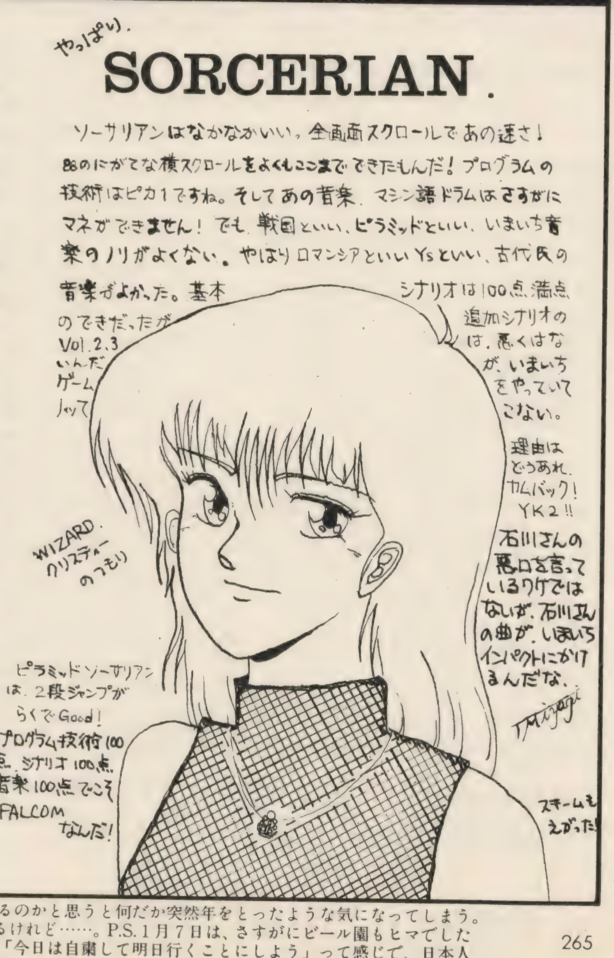
オレは中学２年の誠実なゲームの好きな少年です。
オレがいちばん腹が立ったソフトは……『M&M』です。チョコレートではありません。『マイト&マジック』のほうです。こづかいをためにため、9800円という超大金をはたいて買ったのがあれです。まず、ディスクアクセスの遅さ。あれだけでしらけます。外に出ると「ジー」、モンスターに出会うと「ジー」、終わって宝箱を見つけると「ジー」、さらに装備するため「ジー」、ほんとにジージー、じーさんじゃねー！　それにあの凝りすぎたシナリオ。クエストばかりで、一度つまずくととことんつまんねー。本当に本当に本当に……。9800円返してくだせー。いまだに解けない『M&M』なんていらねー、つまんねー、返せ！　9800円を。
P.S.　これはあくまで自分の意見ですので、反対意見の人もいっぱいいるでしょう。　（千葉県　風魔の弧地隴）

トリトーンII

『トリトーンII』。このゲームにはいっぱい言いたいことがある。

『ソーサリアン』。掟破りのイラストによる評。でも、まあいいや。絵に自信がある人は、こういった形式でもOKだよ。

静岡県　T.M

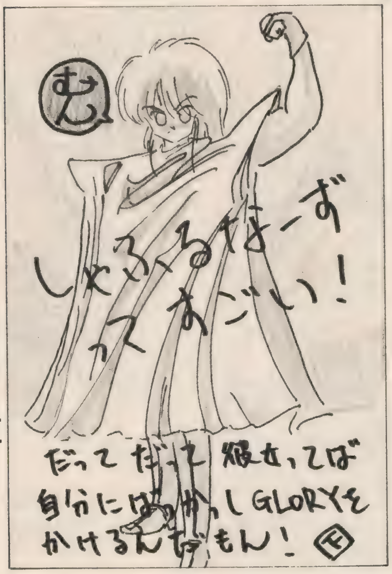


年号が変わり、いずれは「昭和生まれ」と呼ばれるのかと思うと何だか突然年をとったような気になってしまう。まあ、僕は多くの読者よりは確かに年をとっているけれど……。P.S.１月７日は、さすがにビール園もヒマでしたが、翌８日の忙しかったこと。これっていかにも「今日は自粛して明日行くことにしよう」って感じで、日本人気質をよく表していると思いません？（北海道　V.Sugar）　S：二日酔いで、昼まで寝てたワタシ。

定番コーナー
サバッシュ

『サバッシュ』／　12月15日ごろコンプリート／　おみごと／　でも、いちゃもん言っちゃうもん／
　まず、バグが多い／　まぁ、カルの頭は自分で気づいたからよかったものの、わからなかったらやめてたぞ／
　それと、ビリンチ／　役に立ったためしがない／　死亡率がいちばん高い／　これから始める人は、カーラマンか、サージにしなさい。
　それと、ファラナーク／　頼むから呪文を唱えてよ……。あとになると、金が余るので、シャフルナーズにしたほうがよい。　（兵庫県　栗生豊久）

　こんにちは、サバッシュです。やぁ～と『サバッシュ』が終わりました。個人的には『イースII』を超えて、1988年No.1ソフトですね。レベル43で94日でした。そこで1つ提案します。南ドルゲスタンのバスチーユ砦で収容所の鍵を手に入れたら、いきなり北ドルゲスタンのダルグ収容所へ行ってしまうんです。それでマカラの涙を使って、敵を現れなくさせて、人々を助けるのです。ここで、サバッシュシャムシャー・ランス日本号・シバの弓・ヒラムのヨロイを取ってしまうんです。次にカンシ村へ行くとヒラムのヨロイが買えるので3つ買ってしまうんです。これですごく楽になると思いますよ。お金はゴールドを売れば多分おつりが来るほど余裕だと思いますしね。太陽の剣もすぐ手に入るし、もうほとんど最高の武器と防具で冒険だ。
　それにしてもブルバン要塞でファラナークのCMTが0になったのはシャレになりませんよ、まったく／
（宮城県　サバッシュ）



埼玉県　Y.S.

　前略、POPCOMいつも楽しく読んでいます。30歳になる主婦です……（年増でゴメンネ）。
　やっと、『サバッシュ』が終えられたんで、はがきを書いています。
　2月号の付録がなかったら無理だったろーなぁと思っています（円文師匠のおっしゃるとおりドルゲスタン大陸はアイテムづくし……だから……）。
　さて終えてみて「何かまちがったかなー？」てなことについて質問があるんです。
1　〈ストゥーパ210〉　174階の隠し部屋で5つ目の〈オルジャスの石〉を見つけたんですが、"ミナレトス"は何も言わない、出てこない。「詳しいことはあとで話そう」とか言ってたのに全然何も起こらない。おかげで210階を2回も行ったり来たり。"ミナレトス"を本当に助けられたんでしょーか？
2　トーマンの王国の＊＊＊の部屋、5つの〈オルジャスの石〉をトーマンのヘソにセットしたのに、通路の人たちは「オルジャスの石を早く」と言う。「もーセットしたよーねー＊＊＊さんはどこー？」とまたもかけずりまわる……。そっか、いったん表に出てもう一度来ると現れるっていういつものパターンかな、と考えたマーディくん。＊＊＊の部屋をあとにしてトーマンの王国へもどる……と、もう入り口がない／
「いかなマーディといえどもオルジャスの石を持たぬ者は通すわけにいかない」とか言われて……結局そのままトーマンの王国もあとにしてしまいましたが……＊＊＊さんはいったいどこだったんでしょーか……？
　……神王オルムズトと戦うこと30分近く……オルムズトは強かった……思わずドラクエ思い出しちゃいました……まだまだ書きたい／　もう1枚送ります。
（じつは、このあと2枚はがきが来ていたりするんだけど、ページの都合で省略。答えも来月。ゴメンネ――S）
（東京都　弓田慶子）

千葉県　永田　稔

　来月は、いよいよ「ジャダの3人娘人気コンテスト」の発表をしちゃいます（予定）。お楽しみに。

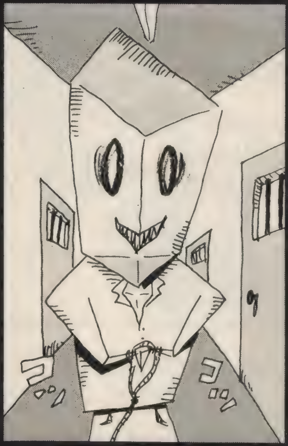
　このコーナーでは、読者の君たちの個々のゲームに対する感想、意見、その他を募集します。長さは800字以内。イラスト投稿も大歓迎。また、タイトルがあまりにもサエないので、それも募集します。「ポプコミュニティ'89読者のゲーム評」まで。ではでは。

POP LOAD　はじめまして、CANSERと申します。Sさん、POPLOADに載せてくれてありがとう（こう書けば、載せないわけにはいくまい……ハッハッハッ）。というわけで、初投稿です。これから常連めざすので、よろしく！　&POPCOM NETもよろしく！（埼玉県　CANSER）　S：こういった手には、たまには引っかかる、という余裕を見せなければ（ホントは、あせってる）。

ミステリーはS席で・・・・

シンキングラビット今林 宏行

アダムとイブも、リンゴの毒で目覚めた目をもって、再びエデンの園に立ち帰れば、きっと幻滅したことだろう。過去は、それがもう立ち戻ることができないところだからこそ、美しく思い返される。そして、未来は予測が不可能な世界だからこそ、楽園の可能性を見いだすことができる。
とまれ、過去も未来も今と何らかの形で関係を持っていることは確かだ。「温故知新」ならぬ「温新知故」ができるなら、やはり試してみない手はない。



今林 宏行 プロフィール

アドベンチャーゲームの老舗、シンキングラビットの社長である。シンキングラビットが送り出すアドベンチャーゲームのシナリオは、すべて彼が作成している。ゲームを作るために、小説が1冊できるくらいのシナリオとコンテを作ってしまうだけあって、どのゲームも登場人物の性格づけや筋立てがしっかりしている。ここまで本格的なシナリオ作りをしてしまうのには、本人の小説好きが反映している。今回もまた彼のシナリオ作りのエッセンスを紹介してもらおう。

ローラの手をとったときに、わたしの全身を駆け抜けたふるえを、電撃のような軽いショックを今でも思い出す。
「デヴィッド・ラッセルです。ぼくが最高に興味深い男だということをあなたにわかってもらうためにどんな話をしようかと、必死で頭をひねっていたんですよ」
「それなら、独身で、婚約者も恋人もいないといって」ローラは力づけるようにいった。
このくだりは、スタンリー・シャピロ「J・F・ケネディを救え」の冒頭で、主人公が女性と初めて出会う場面。
こんな、会話がすっと出てくるSFなんて聞いたことがない。これじゃあ、まるでアーウィン・ショーかニール・サイモンじゃあないか。しかも、タイム・トラベルものだって!?
もう読むっきゃない、これじゃあ。というわけで今回は、時間をテーマにしたSFをいくつか紹介したい。
タイム・トラベルといえば、だれでも思い浮かべるのはH・G・ウェルズ『タイムマシン』だが、この小説が出てからというものタイム・パラドックスをいかに説明するかというテーマが、ひとつのジャンルとして定着した。
そのパラドックスというのは、簡単に言えば、過去に戻って自分を殺せるか?という命題である。
過去の自分を殺せるなら今の自分は存在しなくなるはずで、存在しないなら自分を殺せるはずがなく、存在するなら…、というぐあいに答えが出ない。

これをどう解決するかが読者として興味があるところでもあるのだが、ひとつは、過去はすでに決まっているので変えられないというパターンである。
その代表作はロバート・A・ハイラインの『夏への扉』である。
これも名作中の名作であるが、これまた冒頭2ページは、私にとって生涯

忘れられない文章でもある。
その締めくくりの1行、"そして1970年12月の3日、かく言うぼくも夏への扉を探していた"の部分はいつ読んでも涙が出ますな。
しかし、おもしろいのはこの小説が書かれたのが1957年、設定がその13年後の1970年というSFを、1989年のいま読むことだ。不思議な気持ちにさせてくれる。
パラドックスに対して別の解決法として、過去に手を加えるたびに未来が変わっていくという考え方や、多元宇宙、もしくはパラレル・ワールドという、変化する可能性のある数だけ世界が同時に存在するという考え方がある。
なぜ、ここで2つの方法をまとめたかというと、うまいぐあいに同じ作家が上記の2方法で作品を書いている。
ジェイムズ・P・ホーガンの『未来からのホットライン』と『プロテウス・オペレーション』がそれである。
前者は、取り返しのつかない未来から過去にメッセージを送って、未来そのもの(つまり現在)を変えるという物語で、そのため主人公とその恋人が、もしかすると出会わない世界に変わってしまうあたりの会話は泣かせるものがある。おすすめの1編である。
後者は『未来からのホットライン』をより煮詰めたような内容で、読みごたえ十分。小説の中でアインシュタインのせりふに「真の宇宙は、われわれがかつて想像したこともないほど大きいのかもしれない」というのがある。
詳しく書くスペースはないが、そのあたりの物語は、本当にすごいから読んでみて、と言うほかにない。

●スタンリー・シャピロ
『J・F・ケネディを救え』
ハヤカワ文庫
●ロバート・A・ハインライン
『夏への扉』 ハヤカワ文庫
●ジェイムズ・P・ホーガン
『未来からのホットライン』
創元推理文庫
『プロテウス・オペレーション』上・下
ハヤカワ文庫

サイバーエッセイ第2回

VK-SATOの RPGよどこへ行く!

VK-SATO　プロフィール
テーブルトークからコンピュータまで、PRG大好きなシミュレーションゲーマー。ゲーム歴は約10年。多くのゲーマーの例にもれず、もともとはプラモデラーであった。ふだんの生活は、ゲームの記事やゲームブックを執筆するかたわら、毎週のようにテーブルトークRPGにのめり込んでいる。またプロ志向のロックバンドで、ボーカルを務めてもいる。長髪、容姿端麗、池袋在住。

前回の予告どおり、「RPG分類学」が今回のテーマ。ところが、仕事の締め切りと引っ越しが重なったVKは、のーみそ切れて、本題にカンケーないグチをこぼし始めた!? あわれなVKに愛の手を!!

引っ越したのはいいけれど……

先日、引っ越した。仕事の締め切りと引っ越し日がバッティングしたためパニック状態になってしまったが、なんとか1つずつこなしていって、あとはこの連載を残すのみとなった。「さーて今月も遊ぶぞー!」と思っていたのもつかの間。たったいま、編集のブルックリン氏から先月に続いて再び催促の電話がかかってきてしまった。うー、休みたいよー、寝たいよー。というわけで、もうひと息がんばってみたいと思う。

「マニア」の暗いささやき

こういう業界で仕事をしていると、さまざまな人に出会う。コンピュータが好きな人、嫌いな人、ゲームが好きな人に、仕事が好きな人（はあんましいない)。そのなかで気になるのが俗に「マニア」と言われる人々だ。もちろん僕もそのうちの一人なのだろうが、マニアにもいろいろいて、いわゆるふつうの人とお付き合いができるマニアとできないマニアがいるのだ。そしてこの後者が問題。人間だれしも趣味を持っていて、それにのめりこんでいくのはべつにかまわない。しかし、趣味におぼれるあまり、閉鎖的になり、まともな人間関係を保てなくなってしまうのが問題なのだ。

たとえば、毎年夏と冬に行われるコミックマーケット、通称「コミケ」。これは本来同人誌などのサークル活動による作品が、より多くの人の目に触れることができるようにと、人々が協力してでき上がったイベントであるはずだった。しかし、今日コミケは一部のマニアがお互い寄り合って、内輪の楽しみにふける暗いものになってしまった。さらに悪いことに、当事者たちはこの状況に満足してしまっているようなのだ。こんなネガティブな活動では、建設的、進歩的な文化は生まれない。

ゲーム界にも同じ流れがある。理系の「根暗アニメ二次コンおたく」たちがゲーム業界にはびこっている。そして、コミック界に比べゲーム界というのは歴史が浅いため、プロとアマの差が少ない。つまりプロ意識の低いプロのライターやプログラマー、ゲームデザイナーがたくさんいるのだ。たとえばちょっとみんなより早くゲームを始めていたというだけで「長老」のような存在になり、ゲームの企画に参加したり、さまざまなイベントや雑誌の誌面に顔を出しては、もっともらしいうんちくを垂れる二流翻訳家などという人物もいるのだ。

このような空気を早く一掃して、明るい進歩的な業界にしていかないと、頭の固いマニアばかりがはびこり、将来有望な若い力が生かされるフィールドはでき上がらないだろう。

ストーリー性重視かシステム重視か

閑話休題。今月の本題に入ろう。先月号では、今回はコンピュータRPGの分類をやろうと言ったはず。なぜこんな分類が必要なのか？　分類することによって安易なレッテル主義に陥りはしないか？　そう考える読者もいるだろう。事実僕自身そう考えたものだ。しかし、この分類は必要なのだ。なぜ

なら、同じコンピュータRPGと言われながら、あまりに違うゲームがこの世に存在しているからだ。その原因はシステムにある。

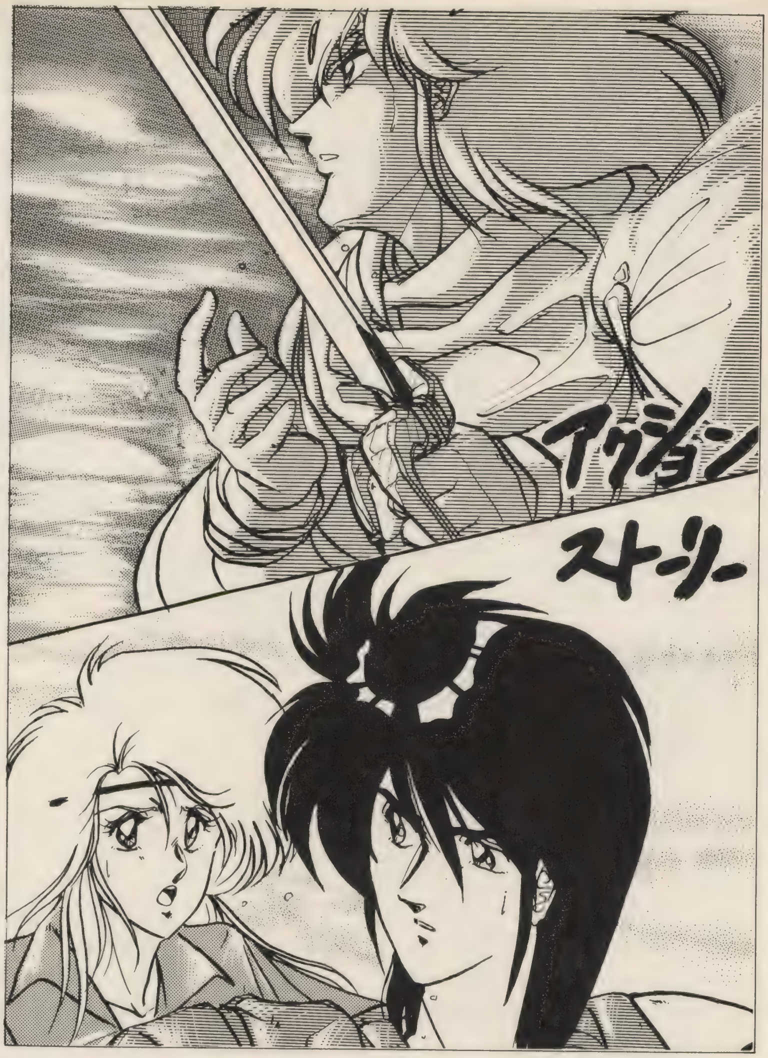
ふつう、テーブルトークRPGを分類するときは、そのジャンルによって行う。たとえばファンタジーであるとか、SFものであるとかといったふうにね。もちろんテーブルトークRPGの場合もシステムによって分類することがある。ただ、その分類は確固たるものではなく、「D&D」と「ルーンクエスト」をなんとなく違うものだと思う人々が便宜上分けているだけの話だ。

ところがコンピュータRPGとなるとそうはいかない。君は『ウィザードリィ』と『ウルティマ』の違いはどこにあると思う？　これを『M&M』と『ドラゴンクエスト』に置き換えてもかまわない。一方は3Dメイズでもう一方は2次元的マップだという違いだろうって？　そんな小さなことではないんだ。同じコンピュータRPGと呼ばれるゲームでありながら、この2つのゲームの間には、大きな差があるということだ。

『ウィザードリィ』の大きな魅力は戦闘システムとマッピングにある。ストーリーよりも6人のタイプの違うキャラクターと、彼らが持つアイテムにおもしろさがあるのだ。また、隠された罠や秘密の階段におもしろさがあるのだ。

一方『ウルティマ』シリーズ、とくに『ウルティマIII～V』にかけては、戦闘やダンジョンはもちろん登場するものの、よりストーリーに重点が置かれていると言っていいだろう。与えられた使命を遂行し、コンピュータの中の世界に住んでみる楽しみ。これが『ウルティマ』の大きな魅力になっているのだ。

つまり、ストーリー重視のコンピュータRPGとシステム重視のコンピュータRPGという2つのジャンルに現在のゲームは分けられるというわけなのだ。もちろんこの分類が曖昧だと思う人もいることだろう。『M&M』は？　『イース』や『ソーサリアン』は？　だがちょっと待ってくれ。君は『イース』を遊ぶときに何を楽しんでプレイする？



そりゃ、『イース』にも戦闘はあるし、アイテムも登場する。でも『イース』がおもしろいのは、そのストーリーがよくできていて、ストーリーを追っていくのが楽しいからじゃないだろうか。君は『ウィザードリィ』をストーリーが楽しくてプレイしているのかい？　そうじゃないだろう。

ロバート・ウッドヘッドはコンピュータ版「D&D」のつもりで『ウィザードリィ』を作ったに違いない。しかし、でき上がったものはユーザーにそうはプレイされなかったのだ。システムがよくできていたがために（まさにそのために）、皮肉にもシステムを遊ぶゲームになってしまったのだ。それが悪いというわけではない。アクションRPGであるとか、3Dメイズであるとかいうよりも、もう少し根本的なところでゲームを分ける必要があると言いたいだけなのだ。そうしないと、今このPOPCOM誌上でも盛んなRPG論も水かけ論に終わってしまうし、コンピュータRPGプレイヤーがテーブルトークRPGを理解することもできないからなのだ。

「RPG……」はまだまだ続く！

今回はわりと過激な発言をして、多少アジテーション的な文章になってしまった。次回はもう少しおとなしいテーブルトークとコンピュータの関係について話そうと思っている。

このコーナーの評判がモノクロページにしてはわりとよいようなので安心している。意見のある人はどんどん投書してほしい。全国のRPGプレイヤーの質的向上を願ってやまない今日このごろのVKなのである。

モンスター紳士録

ダマシの幻想生物綺譚

ILLUSTRATED BY Y. KONDOH

第4夜　「トロル狩り」

ようやく、寒いという感覚を忘れられる時期となった。しばらく前までは「寒くないね」という会話がしばしば交わされていたのだが、それが「暖かくなってきたね」に変わった。着ているものは、まだ真冬用のジャケットのまま、内側で1枚減らした程度だから、会話のほうがひと足さきに衣替え。

夜半には猫の鳴き声も耳につく。そういえば、姿を見かけることが多くなった。少し離れた国道では、ごくゆっくりと不自然な音の塊が移動している。「春」の兆しは、歓迎されざるものも何もかも一緒にまとめて連れてくる。

結局、ひと冬の収穫と呼べるものは、ひとりの人間にはとても整理できないほどの「噂」。根拠のない話というものは簡単に手にはいる。眉唾まがいのもの、友人が隣村の酒場で聞いてきたという話。伝聞、伝聞の伝聞、さらにその伝聞が、時間をかえ場所をかえ、人をかえてなんども拾い上げられる。その間に、内容は細部が削り取られ、なくなった部分が補われ、脚色され強調されて、希釈されてゆく。そのまま消え去ってしまうものもあれば、何年も生き延びて伝説と化すものもある。いったん変質してしまったものから、真実を引き出すのはまったくもってむずかしい。いくつもの細かな断片をつなぎあわせて、もとの話を再構成してゆくのは時間のかかる気の長い作業だ。

いったん崩してしまった体調は、その後もことあるごとに不自由を訴えた。そこでとうとう、春が訪れるまでひとつの村に身を置くことにした。そこには、その地方の伝承にくわしい老女がいたからだが、加えて、見知らぬ旅人をこころよく受け入れてくれる空気が気に入ったからでもあった。

●　●　●

その日も、老女のもとを訪れて、ここ数日で私がもっとも気に入っている「マンドレイクを掘り当てた男の話」の続きを聞いているところだった。日も暮れかかり、しかしまだ夕食には時間があるという頃、騒々しい足音が隣の長老の家に駆け込んだ。わずかな時間、声高に何ごとかをわめきたてていたが、すぐに飛び出していった。

それが、内容はともかく、非常に重大な知らせであることは直ちにわかった。村に3頭しかいない馬がすべて引き出され、もっとも近い隣村に向けてただごとならぬ勢いで走り去ったからだ。うち1頭は人を乗せていなかったらしく、ひときわ軽い足音ひびかせていた。人を迎えに行ったらしい。

視線が老女の心配顔といきあたったので、事の内容がわかりしだい知らせる約束をしていとまを告げた。その足で、なにごとか問題の生じたときに村の集会場のかわりとなる、酒屋の裏手にある蔵へと向かった。

そこには、すでに村の男の半分がいた。農閑期とはいえ、これだけの人数が村のほうぼうから集ってくるにしては速すぎる。長老のもとへ知らせが入ってから、四半時もたっていないはずだし、せいいっぱい急いできたつもりだ。みな、緊張した顔つきで、椅子に座っていたり、壁によりかかっていたり、一様に黙りこくって新しい知らせをまっているようだった。開け放された扉からゆっくりと歩み入った私には、いっさい注意が払われなかった。

奥にあるもうひとつの部屋に目をやると、さらに何人かが仮眠をとっていた。無理に押し込められたベッドや乱雑にちらかった大小の荷物などから、ここ数日のあいだに用意され、使われ続けていたことがうかがえる。

自警団が組織され、交替で一日中、村の周辺の捜索が行われていたらしい。まるで気がつかなかったとは、まったくうかつだった。長老の家に駆けこんできた知らせは、目的のものが見つかったというものに違いない。何事かを尋ねてみたいのはやまやまだが、その場の緊張を破ることは、よそ者の私にはできなかった。

声をかけあぐねてしまったので、そのまま部屋に居座るわけにもいかず、仕方なく外へ出た。酒場で情報が仕入れられるかと思い、歩き出そうとすると、折よく顔見知りがこちらに向かってくるのが見えた。最初にこの村を訪れたときに泊めてもらった家の長男だ。手を挙げると、こちらの心配な様子に気がついたらしく、わざわざ駆け寄ってきて事細かに状況を解説してくれた。

それによると、相手はトロルらしい。らしいというのは、痕跡があるだけで、まだ、誰も見たものがいないからだ。10日ほどまえから、森に仕掛けたウサギのワナが荒らされていたり、使っていない炭焼き小屋の扉が壊されていたりなど、不審な事件が立て続けに起こっているのだという。最初、密猟者か仲間からはぐれた山賊が入りこんでいるのだろうと捜索隊をだしたのだが、姿はおろか、焚き火の痕とか食べ残しなどの遺留品もまったく見当たらなかったのだという。

3日前、森の樹が2本ほど根元からへし折られているのが見つかり、周辺に奇妙な足跡がいくつか見つかった。隣村に、以前トロル狩りに参加したことのある男がいるので迎えをやったところ、泊まりがけで狩りにでていて戻るまで連絡がつかないのだという。その男に足跡を確認してもらい、いよいよトロルであるとなったら、村中総出で山狩りを行わなければならない。

長老の家に知らせが入って、何人かが馬で出かけた話をすると、知らなかったといって血相を変えて蔵に入っていった。これでつじつまが合う。私がこの騒動に気づかずにいたのは、最初に私が疑われていたからだ。かれこれひと月ほど寄留しているとはいえ、村にいるよそ者はこの私だけだ。この時期に旅人はめったに通りかからない。

その晩真夜中を過ぎた頃、頼みの男が到着した。足跡の特徴が告げられ、やはりトロルであると確認された。再び村中に知らせが走り、翌朝、日の出とともに山狩りが行われることとなった。村に残って留守を守る者と伝令が指名され、食事の手配などが慌ただしく行われた。集会場に集っていた者は、大半が仮眠をとるために家に戻り、幾人かは道具を集めたりワナを組み立てるために集会場に残った。

ひとりでも多くの人手が必要であるため、私にも同行が求められた。実をいえば願ってもないチャンスである。こころよく承諾したが、後で考えてみると、男がほとんど出払ってしまう村に残していくことはできないと判断されたようだ。

● ● ●

昨日話した長男の班に組み込まれ、1日中、山歩きをさせられたが、トロルを目撃できるかもしれない期待から、さほど疲れは感じなかった。時折、伝令が新しく発見された足跡の場所や、臨時の指揮官にされた男からの注意などを知らせにきた。

陽が傾き、丸一日の探索が徒労に終わろうとしていた。たいまつに火が灯され、村へもどる道をたどり始めた。そのとき、谷の反対側でとつぜん悲鳴が上がり、すぐに喚声に掻き消された。いくつかたいまつの火がゆれているのが見える。それほど遠くではない。まわりの男が走り始めた。一瞬遅れた私は、最後尾を必死に追いかけた。

前方で、指揮官役の男が叫んでいる。数カ所にたいまつがグループをつくっているのがわかった。長男に腕を引っぱられて振り向くと、右手奥の木の陰に動くものがみえた。たいまつの輪がいちだんと縮まり、そのものの姿が明かりの中にあらわれた。

そいつの手に無雑作に提げられていたものに目を奪われた。周囲で怒りの声があがる。ようやく自分の置かれた状況に気づいたそいつは、不愉快を表明するうなり声をあげると、不器用な足取りで山側へ移動し始めた。

そいつが進もうとする方向のたいまつが、不安気に揺れる。声が飛ぶ。そいつの向きがかわるたびに、輪が伸びたり縮んだりする。ひとりがたいまつを投げつけ、背中に当った。気味の悪い悲鳴とともに、ひどい悪息がただよう。そいつは手に持っていたものを投げ捨てると、走り始めた。その方向にいた者たちが動揺して逃げまどう。たいまつが何本か地面に落ちた。その醜い生き物は、とっぷりと暮れた闇の中に姿を消してしまった。　（続く）

立川流人生相談

立川談之助の そのうちなんとかなるさ！

青春の光と影の中、キミはどんな悩みを持つのだろーか。困ったときは、このページを開いてくれ。落語界の「なんでも博士」立川談之助師匠が、なんでも相談にのってくれるのだ！

世の中はいまリクルートの事件で大騒ぎであるが、あれはリクルートが株を一部の政治家や役人に配ったから問題になったのである。どうせ配るのなら日本の国民全員に配っておけば、あんな事件にならなかったろうし、江副サンも逮捕されずにすんだのである。配る前にこのコーナーにひと言相談してくれればよかったのである。惜しいことをしたものだ。さて今回の相談であるが、またまた女の子2名の登場である。別に私の好みやスケベな編集者が特に女の子の相談だけ取り上げているわけではない。なぜかこのコーナーには女の子からのはがきが多いのだ。私の人気のせいであろうか？　それともこのポプコムがいつの間にか少女雑誌になってしまったのか？　というわけで相談を聞いてみよう。

初めまして、立川師匠。私の悩みを聞いてください。じつは私、片思いをしてます。相手はクラスの人とかでなくて某ソフトハウスのプログラマーの方なのです。イベントで一言二言話しただけで、その人のことが忘れられなくなってしまいました。イラストも字もじょうずじゃないのでファンレターを書く自信もないし……、どうか迷える小羊を導いてください。お願いします。

（神奈川県伊勢原市　パックン）

字がヘタでファンレターを出す自信がないわりには、平気でこのコーナーへはがきを出すとは、私をバカにしておるのでなかろか！　ま、怒ってもしかたがない。迷える小羊チャンのためにお答えしましょう。ところでその相手のプログラマーというのは、まさかこのポプコムの関係者ではなかろうな？　もしそうであれば、編集部に血の雨が降ることになるぞ。でもその可能性はほとんどあるまいから大丈夫だろう。しかしパソコンのプログラマーが暗い青春の代表選手だった時代はもうすっかり過去のものとなった。最近のプログラマーはDCブランドの服をビシッと決め、仕事が終わればBMWやアウディで六本木のディスコへ行き、ファンクラブを持ち、なかにはジャニーズ事務所からスカウトされてアイドルタレントになるプログラマーもいるというウわさである（前に悪く書いたら恨まれたのでちょいとヨイショしておく）。だからプログラマーだからといって、今はかみつかれたり、いきなり血を吸われたりしないから安心してお付き合いしてください。もし本当にその人が好きだったら、字のことなど気にしないでドシドシ手紙を書いて出しなさい。こういうことは行動を起こさないかぎり絶対に進行しない。それに女の子からファンレターをもらって喜ばないプログラマーなど一人もいない！　これは私が保証しておこう。もしダメでももともと、うまくい

けば大成功、失敗したってまた次のチャンスはすぐに来るものである。台所の生ゴミだって捨てられても、捨てられても次の週にはしっかりたまっているものだ。何ごとも、やっているうちにどうにかなるものだ。それでもダメなら、いつでもいいから私が拾ってあげるから。

♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨

私はどちらかというとクラスで一匹狼になってしまうんです。友達をつくりたくても話が合わないんです（アイドルっ子にパソコンがわかるか！)。あと女子のグループがほとんど恐怖，親しい子はほかのクラスばっかいるし。規則を守りたくてもいい子しているとかいう目で見られます。授業で組むときなんて最悪。私のデータを見てどうぞ考えてください。

〈私のデータ〉

趣味…もちろんパソコン、読書
好きな番組…アニメ、時代劇、ニュース
嫌いな番組…アイドル番組
職業…中1
小学校の思い出…小５、小６でたくさん友達に裏切られました
成績…時たま３が少し
性格…家ではネアカ、学校ではネクラ

（神奈川県横須賀市　　迦桜羅）

♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨♨

君のデータを分析すると、やはりふつうの女の子とは少々変わっているようである。中学１年の女の子で、アイドルが嫌いでパソコンが趣味で、テレビは水戸黄門か暴れん坊将軍しか見ないという人間はあまり多くないはずである。それでクラスの女の子と話を合わせろというには少々無理があるようだ。しかしこのまま一匹狼で３年間暮らすと、かなり暗い青春になってしまう。そうならないためにはどうすればよいか。じつは私も中学、高校のころは落語ばっかりやっていたのでなかなかクラスの連中と話が合わなかった。そこで私は少しでも落語に興味を持つ者を探し出して、１人ずつ仲間を増やしていったのだ。早い話が、地球征服をたくらむエイリアンのようにクラスの仲間を一人一人洗脳し、知らない間にクラスを占領してしまったのだ。君にはパソコンという超近代的な武器がある。これを利用してクラスに仲間を増殖させればよい。文化祭でコンピュータ占いをやったり、テストで出題の分析をやれば、クラスでかなりの地位を得ることが可能だ。また君の学校にも必ずパソコン少年が何人かいるはずであるから、ネットワークを募ってパソコンを利用した明るい男女交際を始めよう。前の相談で言ったように、パソコンが暗い青春だった時代は終わった。パソコンが役に立つことがわかれば、アイドルっ子のなかからも必ずパソコンに興味を持つ者が出てくる。そういう者を次々と洗脳していって、パソコンのサークル活動を起こすくらいのパワーに持っていければ、君の中学生活は明るいものになる。アイドルっ子をパソコン少女に持っていくにはかなりのエネルギーを消費するだろうが、暗い３年間を送るのに比べれば、ずっとましなはずである。まだ２年間という時間があるからがんばって、一匹狼を狼の群れにしてくれたまえ。

☆　　　☆

さて今回はやっとまともな相談が来たが、別に女の子だけ受け付けているわけではないので、男の子もどしどし相談のはがきを出してくれたまえ。いつでも受けて立つぞ。ではまた来月。

落語界のスーパースター（と自分で言っている）談之助師匠に、ポプコムの愛読者であるキミの悩み、学校での悩み、人生の悩み、女の子の悩み、お金の悩み、はたまた失せもの、虫封じ、たずね人（これは、ちがうか）、どんなことだってかまわない、どんどん相談してくれたまえ。採用者には、毎月師匠からステキなおもしろグッズをプレゼント。相談ごとは、はがきもしくは封書にて。わかりやすい字で、ハッキリと書いてくれ。

あて先は、

〒101　東京都千代田区神田神保町３-３-７
昭和第２ビル
㈱新企画社ポプコム編集部
「談之助のそのうちなんとかなるさ」係

それでは、また来月。

チャーリー江崎の

月刊MUCOM（ミューコム）

新緑の季節を控えて、音楽シーンもできたてのホットな新譜群がドッと到着。とくに今月は㋠好みの鼻血ドバッ（谷岡ヤスジⓒ）ものの無印良品がズラリ。

今月の推薦盤

"手ごたえあり"。サイバーパンク的文法にしたがって、既成のロックの再構築を試みたコンセプトシングル集。頭で聴く音楽じゃ。

『TOYVOX』
パール兄弟(ポリドール)

ポップなメロディーの中にシニカルな視点の詞をのっけるという、アンビバレンツな綱渡り感覚が楽しめる、パール兄弟の新作ついに到着!! プロデューサー岡田徹氏の手を離れた前作『ブルー〜』は、各人の（N W以前の）ルーツ回帰という一つのテーマに基づいたドキュメント的な作りもので、そのぶんコンセプトが彼らのわき上がるよーなアイデアをしばっていた感があるんだけど、そーゆー意味で今作はその反動というか、はじける感じのアイデアの大洪水なのだ。『パールトロン』のよーな作詞上の同一キーワードも仕掛けられていないふうで、真にコンセプトシングル集といった趣き。DEVOを意識してる②や、プログラム上でエコーの深さを制御してるトリック曲④（トーキングヘッズ!?）、宇宙警備隊のテーマのよーなフェイクオーケストラからミニマルミュージックに発展する⑥、正調モータウンふうの⑨など、わかりやすい形で出典を取り入れてるところが彼ららしい。ただし、これはパロディー集ではナーーイ。これまでもサエキ氏自身がテキストとして引用してる『ブレードランナー』やサイバーパンク作品同様に感じる、異種配合のカオスの匂い。この混沌の中に彼らならではの文法を感じるのだ。んでもって、⑩の曲間で聴けるマニフェストのよーに、（業界人がよく使う）サムシングっつーか、謎解きの部分が残されてるというわけで、半年はじっくり楽しめるスルメのよーなアルバムだ。

シングル

シングルは例によってアイドル歌謡曲系を中心に、CDはロック、ニューウェーブなどトータルな構成で聴かせるタイプのものを中心に選んだ、特選盤全12枚。

『ROSÉ COLOR』中山美穂（キング）
◀アコースティックギターのカリカリとした耳触りがナイス♡

化粧品メーカーのCFソング。珠玉の名作『Witches』同様のハウスふうのテイストを生かしたバラード曲で、ドナルド・フェイゲン的なローズ系のコードの音がひたすらおしゃれ。これも名盤!!

『さよなら、DANCE』麻田華子（ビクター音産）
◀疾走感も出てるし、ラテンっぽいリズム隊も楽しめる佳曲。

ユーロビートふうだけど、それ特有のクサミがないのは華るんのボーカルトーンの勝利ザンスね。名作曲家、中崎英也と清水信行（編曲）のタッグも、手放しでヨロコんじゃうもんね。

『カレンダー』渡辺満里奈（EPIC・ソニー）
◀B面はこれまでの路線を継ぐジャジーなおしゃれポップ!!

編曲に初顔の武部聡志を起用し、コマーシャルヒットをねらってるセンの満里奈ひさびさの新曲。ハウスっぽいチュンチュンとゆーリゾナンス発振音やソナー音がトニマンふうで気持ちよか!

『ザ・ストレス』森高千里（ワーナーパイオニア）
◀アドレナリンが「ドバーッ」と分泌されてくるよーで美味。

ひゃー、ぶっとんでる、この感覚。ハウス仕立てながら、中山美穂同様歌謡曲のテイストとのバランス感覚が生きてる。テープの逆回転などサイケデリックな作りの"中近東バージョン"。

『本気（マジ）!』本田理沙（CBS・ソニー）
◀ここでも「スコ〜〜ン!!」と気持ちよく鳴ってるソナー音。

16ビートのはずむ感じが気持ちイイユーロビート曲。湿った感じの質感のあるパシッ!!とゆードラムや、ヘビメタっぽいギターの音なんかもいい味出してる。B面は歌謡路線の同名異曲。

『Boys & Girls』サディスティック・ミカ・バンド（東芝EMI）
◀彼らの昔の活躍はお父さんに聞いてネ。でも別モンじゃ!!㊺

出ちゃったよ、ついに。伝説のSMBが謎の再結成。メンバーは加藤和彦、高中正義、高橋幸宏、小原礼らと超ゴーカ版!! 後期のシックを思わせるダンサブルなファンキーナンバーなのだ。

▲㋠は個人的に彼女の中山千夏声にひかれてるのら。①が美しい♡♡♡

『O·HA·YO』種ともこ (CBS・ソニー)

最近は女の子だけで結成したバックバンドを率いて活動中の種ちゃん♡　初めて全曲編曲を手がけてる新作は、これまで以上にライブを意識した骨太でシンプルな構成がイケる。どんなヘビーなFUNKチューン歌っても、なんか"みんなの歌"になっちゃうんだよネ。

▲アイドル歌謡バンドでやってるよーなグループなのであ———る。

『FLOWER BORGER』フェアチャイルド (ポニーキャニオン)

第1作になじめなかった㋠にとって、新作の思いがけない戸田誠司色満開ぶりに感涙（ククク…）。O型の少女の悲劇を歌う②（ポップ!!）や、サイバーパンクしている⑤など、漫画的なキーワードの羅列がいい感じ。とにかくYOUちゃんの声がかわいい買いの一枚♡

▲なかでも傑作はモダンジャズ版の『クリムゾンキングの宮殿』。合掌。

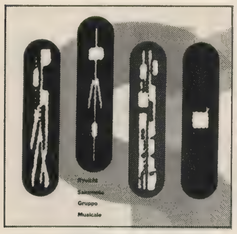
『les enfants（レザンファン）』オムニバス (ポリドール)

60's〜70'sの珠玉のスタンダード曲を15人のクセ者アーチストが独自の作風でカバーした問題作!!　そして参加者の顔ぶれがすごい。平沢進（Pモデル）、政風会、デート・オブ・バース、鈴木さえ子、沖山優司、下山淳、矢口博康など。音聴くと腰ぬけちゃうよォ——。

▲ルーツを知ってると楽しめそう。お婆ちゃんにも聴かせてみよう！

『電離層からの眼指し』ゲルニカ (テイチク)

ゲルニカはセプーズの戸川純が参加する、もう1つのユニット。3作目に当たる本作でもおなじみの時代錯誤ポップスがズラリ。ラベルなどの歌曲を意識したものから服部良一ふう和製モダンジャズまでと、幅広いレンジと高度なスコアリングが圧巻。



▲ボーナス曲は唯一日本未発表曲の⑥のUSバージョン。

『グルッポ・ムジカーレ』坂本龍一 (ミディ)

アカデミー賞受賞記念盤ともいうべき、彼の10年間の足跡を1枚でワープできる初のベスト。『ラストエンペラー』からデビュー作『千のナイフ』までを時間軸をさかのぼる形で聴き進めていく、71分全13曲。10年間のタイムラグがウソのよーな、同一感でひしひし。

▲トッドとの共作である緻密な構成の前作より、ぶっ飛んでる感じが◎。

『オレンジズ&レモンズ』XTC (ヴァージン・ジャパン)

㋠が世界一尊敬してるイギリスのバンド、XTCの新作到着!!　〝XTC〟名義では2年ぶりの新作なのだが、この変わってないぶりは何なのだろう……☺。ジャケットからわかるよーに中期ビートルズを完璧にパロった超ウルトラ・スーパー・サイケアルバム。すごいぞ。

▶特集 編曲家特集その②。アイドル歌謡製作のルーチンワークの合間に、各編曲家がひっそりと発表していた名盤迷盤を再チェ〜ック。結局、編曲家とはなんぞや?という解答にはなってないけどGO！

『Don't Trust Over Thirty』
ムーンライダーズ
(ポニーキャニオン)

2月号で編曲家という職業について触れたんだけど、彼らも正体はふつうのミュージシャン。ちゃんと所属するレコード会社からソロアルバムを発表してたりするんだけど、日本の音楽産業の特殊な性格上、向こうでいうところのクインシー・ジョーンズなどのよーに、名ざしでソロ作品を紹介されるなんて機会もほとんどないのだ。そこで今月は、アイドル歌謡曲を手がける編曲家の暗黒面の仕事（ゴメンなさ〜い）、ソロワークにスポットを当ててみよう。

まずは、代表的な編曲家のソロ作品をズラリ。井上ヨシマサ『JAZZ』（日本ビクター）、後藤次利『Breaze』（EPIC・ソニー、ほか多数）、清水信行『エニシング・ゴーズ』（ワーナーパイオニア、ほか多数）、鳥山雄司『TRANSFUSION』（CBS・ソニー、ほか多数）、佐藤準『彩』（ポニーキャニオン）、武部聡志『CLARA』（CBS・ソニー）、が主なところ。このほか、渡辺美奈代を手がけている鈴木慶一やBaBeのプロデューサー白井良明らの所属しているグループ、ムーンライダーズも、いちおうソロワーク（？）に入れておこうか。

そのほか作・編曲家という位置づけならば、亀井登志夫、中崎英也、林哲司なども、みずからがボーカルを務めるソロ作品を手がけてるので、ごひいきのアイドルのクレジットを確認して、ぜひチェックを入れてみよう。

アイドル歌謡曲といってもバカにはできないのじゃ。作家陣をマッピングしていくと、意外な発見があるかもヨン！

『CLARA』
武部聡志
(CBS・ソニー)

『エニシング・ゴーズ』
清水信行
(ワーナーパイオニア)

『彩』
佐藤準
(ポニーキャニオン)

『TRANSFUSION』
鳥山雄司
(CBS・ソニー)

いったいこれはナンなんだ！

ミステリーゾーン研究会

by 細島理友

第10回

探検隊、おとぎ話の国を訪ねて三千里！

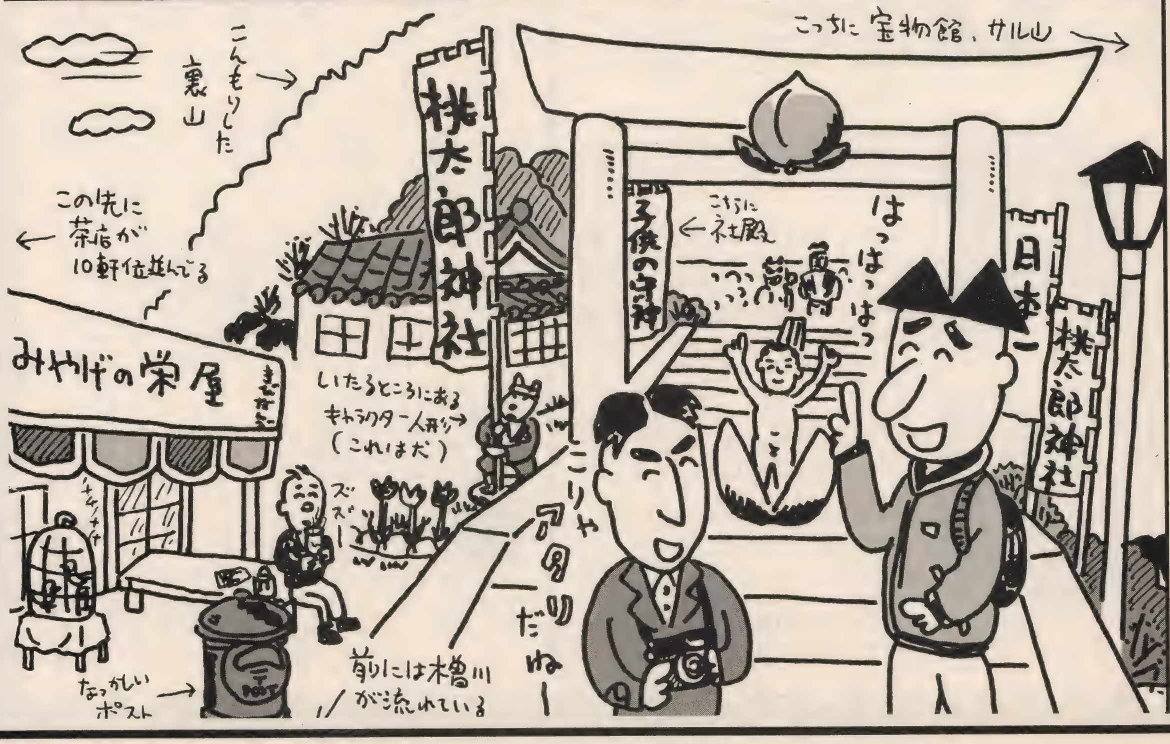
ブルックリン隊員も無事復帰して、イラストレーター加藤裕将隊員も特別参加。今回は1ページ増の拡張版だ。いざ、おとぎ話の国へと出発！

探検隊、まずは名古屋大ビルヂングへ到着。森永の広告がとても懐かしい。ここ名古屋から、我々は名鉄特急へ乗り込んだ。

以前このコーナーで、愛知県犬山のモンキーセンターをたずねたときに、ボクはちょっと気になる広告看板を発見した。それは名鉄の犬山遊園駅に出ていたモノで、『おとぎの里、桃太郎公園』と書いてあった。

そのとき、「コレはそうとうに変なモノなのではないか……」と思ったのだが、残念ながら時間がなくて、何も確かめずにそのまま帰ってきてしまった。

しかし、帰ってきて考えてみると「やはりアレは、そうとうに変なモノだったなー」という気が増々してくる。フツー桃太郎と言えば、岡山県のモノだというのが定説である。愛知県の犬山と桃太郎が関係あるという話はあんまし聞いたコトがない。帰りの新幹線の中でも「名古



イラスト／加藤裕将

屋のういろうはいかがですかー」とか「浜名湖名産うなぎ弁当はいかがですかー」とか、いろいろといかがですかーを連発してモノを売りに来るオネーサンが行ったり来たりしていて、そのなかにきびだんごというのもあって（コレは桃太郎につきモノなんだけど）このオネーサンもはっきりと「岡山名産きびだんごはいかがですかー」と言っているのであった。

「いったいアレは何だったのか？」。こう考え始めると、ボクはいても立ってもいられなくなるタチで、なんとか真相を探ってみたいという欲望が、フツフツとわき上がってくるのであった。

なにしろ寝ていても夢の中に、桃太郎がイヌとキジとサルを連れて出てくる始末である。しかし、桃太郎が夢の中に出てくるというのは、けっこうヘンだしコワイ。ボクはうなされて、夜もオチオチ寝てられなくなってしまった。金しばりというのがあるが、ボクの場合はどうやら桃太郎しばりと言っていい状況であった。

桃太郎に取り憑かれてしまったのである。このままほうっておいたら、ボクはきびだんごを持って「これから鬼退治に行く！」と言いだしかねないところまで来ていた。「なんとかしなくちゃ」。ボクは思いました。

肺炎病み上がりのこのページの担当者、渡辺君から電話があったのが、こんなときであった。

「今度はどこに行きますかー？」。肺炎病み上がりは、のん気に言う。

「桃太郎公園！」。ボクは迷わず言いました。

「何ですか？　それ？」

「ホラ、犬山のモンキーセンターに行ったとき、見つけた看板があったでしょ」

肺炎病み上がりも、あのときいっしょに行っていて、ともにあの看板を見ているのだが、すっかり忘れているらしい。こっちは桃太郎に取り憑かれて夜も寝れないホドなのに、コイツは肺炎にかかって平気で寝ていたらしい（もっとも桃太郎に関しては平気でも、別の面で大変だったみたいだけど）。

「ああ、アレですか」。渡辺君が言う。「それがどーしたの？」という感じである。「ぜひ行きましょう」という返事を期待したのだが、あんまり乗り気じゃないらしい。

「ボクも病み上がりだし、もっと温泉みたいな場所とか、そういうところに行きたいなー」。肺炎病み上がりは勝手なコトを言う。病気をしてから、ずいぶんわがままになったようだ。

やむなくボクは地図を広げ、桃太郎公園周辺の温泉というのを探しまくった。

すると、あったのですね温泉が。しかもそれはとんでもない温泉であった。

その温泉は下呂温泉というところであった。

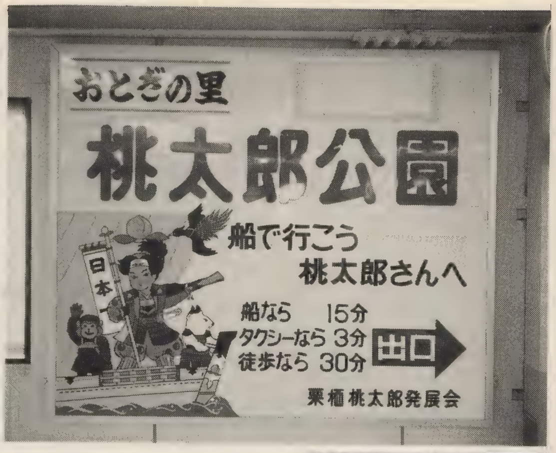
じつは、ボクは以前から、この温泉が気になっていて、ぜひ行ってみたいと思っていたのである。

なにしろ名前がゲロである。これをとんでもない名前と言わずして、何がとんでもない名前か、というホドとんでもない名前である（何を言ってんのかわかんなくなったが）。

ボクは正直言って、小学生時代にこの地名を知ってから、ズーッと心の中でマークしていたのである。そして、以前に、ココに下呂まんじゅうという、さらにとんでもない名前のまんじゅうがあるという話も聞いたコトがあった。

今回の旅のテーマは決まった。まず、桃太郎公園の真相を探り、そののち、下呂まんじゅうの姿を確かめる。

名鉄・犬山遊園駅で下車。我々はプラットフォームに右の看板を発見。残念ながら、シーズンオフなので、船で行くことはできなかった。だからタクシーを飛ばして、本当に3分で着いた。



ついにやって来た。謎の桃太郎神社の真相を探るべく、我々3人はミステリーゾーンへと突き進む！

見よ！　これが例の〝柴刈り〟に行ったオジイサンの化石なのだ。

とにかく、写真中の説明文を読んでください。そして、ただ笑ってほしいのだ。

ひとぉーつ、人の世の生き血をすすりー、ふたぁーつ……

なんと今回は二段がまえのテーマで旅に出発するコトになったのである。

その日、ボクらは東京駅八重洲口に集合した。ボクらというのは、ボクに渡辺君に、それからこのページのイラストをかいてくださっている加藤裕将さんである。時間は午前9時、ボクはラッシュアワーの電車を乗りついでココまでやって来た。

まず新幹線に乗って名古屋まで行く。

新幹線はわりとすいていて、3人並んで席に着いて、しばらくするとお腹がすいてきた。ボクは朝食をとっていなかった。渡辺君と加藤さんに聞くと、2人ともやはり朝食はまだだと言う。さっそくボクらは朝食をとりに食堂車に向かった。

しかし、食堂車は満席であった。ボクらは席があくまで、しばらく待つコトにした。食堂車内を見渡すと、もうすぐに食事の終わりそうな席がいくつかある。

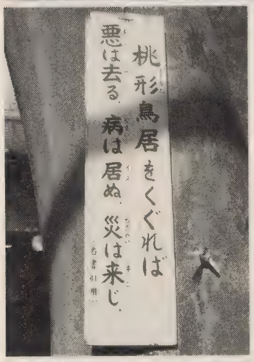
「これならだいじょうぶ」。ボクはそう思った。

ところがコレがとんでもない計算違いだったのである。

いったいこれはナンなんだ！
ミステリーゾーン研究会
by 綱島理友

向かって右が、綱島隊長、左が加藤隊員です。後ろに見えるのが、桃太郎鬼退治隊の記念撮影ポーズである。言ってみれば、桃太郎定番ポーズだね。

桃から生まれた桃太郎とはボクのことだい！ 全裸のままで、ポプコムに載るなんて、とっても恥ずかしい。でも、それより、冬は寒いから、グスン。ツライね。



ここ桃太郎公園は、とにかく説明書きがオモシロイ。ダジャレ、語呂合わせ、すべて愛知県人の得意技らしい。

これまた、写真中の説明をゆっくり味わってください——。

犬もガンバッテいるのだ。

鬼が謝って泣いている。情けない感じがほほえましい。"鬼の目にも涙"。

いちばん最初に食事の終わったテーブルのグループが、なんとビールを飲みだしたのである。これにつられて、ほかのテーブルでもビールを飲みだして、食堂車は一気に宴会の雰囲気になりだしたのであった。

「待ってるのにモー」。ボクはうらめしそうな目で、宴会の人たちをにらみつける。「食ったら早くどけよな」。こういう意思をはっきりと視線に含みつつ、食堂車内をにらみまわす。しかし、食事の人から宴会の人になってしまった食堂車内の客には、まったく通用しない。もうすでに赤い顔をして、大笑いしているヤツまでいる。

まだ午前中である。世間一般の常識では、朝から酒を飲んで酔っぱらっている人というのは、だいたい地下道あたりにいるレゲエ方面の方たちぐらいと決まっている。

しかし食堂車内にいる人たちというのは、きっちりと背広を着用したビジネス方面の人たちであった。

ボクはいつも不思議に思うのだが、新幹線には朝から赤い顔をして酔っぱらっているオジサンが多い。あの人たちは新幹線を降りたあと、いったいどーするつもりなんだろう？　これからビジネスという人もいるだろう。彼らは赤い顔してそのまま会社に行くのであろうか？　ボクはいつも心配になってしまう。

食堂車内の宴会はなかなか終わりそうになかった。しかし、ボクがイライラしつつ「コイツらのために、飲みすぎ小僧でも笛で呼んだろーか」と思ったとき、やっとテーブルが１つあいたのであった。

もう名古屋にはあと30分。我々はあわててメニューを見て、あわててハンバーグステーキを注文し、あわてつつ料理が来るのを待って、料理が来るとそれをあわてて食べて、そしてあわてて食後のコーヒーを飲み、あわてて席を立って、あわててお金を払って、あわててだらけて食堂車をあとにするのであった。

ボクらが席にもどると、すぐに新幹線は名古屋に到着した。

そこから名鉄に乗り、犬山遊園駅に着いたのは12時すぎであった。我々のめざす桃太郎公園は、もうすぐである。以前、ボクが発見した例の看板がある。それを見ると「船なら15分、タクシーなら３分、徒歩なら30分」と書いてある。我々は最初、船で行きたいと思ったのだが、今はシーズンオフで船は出ていないという。やむなくタクシーで、桃太郎公園に向かった。

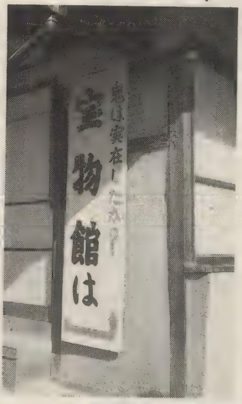
桃太郎公園はじつは神社であった。しかしコレがじつにヘンな神社で、桃太郎ゆかりのモノがもっともらしく境内に並んでいるのである。たとえば桃太郎のおばあさんがいつも洗濯するときに足場にしていたため、足の形がクッキリと残っている洗濯岩なんていうのがあったりする。しかし、洗濯するときというのは、足がのっている岩をすりへらすほどの力がかかるモノなのであろうか？

その洗濯岩の後方には、桃くぐりという岩のトンネルがあって、それをくぐると丈夫で長生きすると書いてある。３人そろってそこをくぐる。これで渡辺君も、今年は肺炎にかからないだろう。ボクはもともと丈夫なのだが、コレでさらに丈夫で大きいコになれると思う。

この桃太郎神社は、入り口のところから桃太郎のお話の順番に、石造りの人形が並んでいて、だんだん桃太郎が成長していく過程がわかるようになっている。すべての人形に色が塗ってあり、ねらいとしては子供が喜ぶよ

うに造ってあるようだ。
　しかし、ボクらといっしょに親子連れがやって来てたのだが、そこんちの子供（幼稚園くらい）は、その人形を見て「コワイよー」とおびえていた。確かに、かなり古くなっていて、子供にとっては不気味に見えてもしょうがない感じもする。桃太郎神社なりに、いろいろと企業努力をしてガンバッテいるようなのだが、どうもウラ目に出ているようである。
　鳥居を通り、階段を登って行くと、登りきったところに神社はあった。
　その前に桃の形をした鳥居があり、そこに「桃形鳥居をくぐれば悪は去る、病は居ぬ、災は来じ」という、何とも笑点みたいな、つまらないシャレを書いた看板がはりついている。「コマッタナ」。思わずボクは、つぶやいてしまいました。
　そして宝物館なんていうのもある。ココの入り口のところに石ウスがあり、桃太郎が持って行ったきびだんごを作ったウスと書いてある。「ホント、かよー」
　中に入ったら、もっと、とんでもないモノがありそうな気がする。我々はワクワクしながら中に入った。かなりとんでもないモノがありそうだと期待したとおり、そこはとんでもないモノだらけであった。
　鬼のシャレコーベの写真なんかがある。見ると人間の頭ガイ骨にツノが生えているというシロモノで、明らかに作りモノとわかってしまう。しかし、火災によってゆくえ不明になってしまった、というようなもっともらしい説明がついているところがおかしい。
　もっとすごいのが「鬼の珍宝」（こう書いてあった）というやつ。つまり、鬼のアレというコトらしいんだけど、確かに形はそういう形をしているんだけど、やっぱり見れば見るほどただの石であった。たまたま石がそういう形をしていたので、「鬼の珍宝」という名誉あるお名前をつけられて、こんなところに並べられてしまったんだろ

鬼は実在した。その証拠に、この宝物館には鬼のガイコツや珍宝の化石があった……。



だからどうだっていうの……。

桃太郎豪華みこしだ。ワッショイ、ワッショイ……。

POPCOMMUNITY '89

いったいこれはナンなんだ!

ミステリーゾーン研究会

by 綱島理友

うけれど、石の身になってみると、なんとも気の毒な気分になる。「オレはそんなモンではない!」。ボクが石だったら、こう叫んで怒っていることだろう。

しかし、コレもこういう場所に並べられていると、なんとなくもっともらしく見えてしまうからコワイ。加藤さんは一生懸命、この「鬼の珍宝」を写真に撮っておりました。

我々がこの宝物館を出ると、いきなり目の前に四つんばいになっている鬼がいる。いったい何か?と思って見ると、彼は首からフダをぶらさげていて、「やさしい鬼です、背中へどうぞ」と書いてある。なんとなく、「どうぞ」と言われると、背中に乗らないと悪いような気分になってきて、ボクは素直に背中に乗っかるのであった。

渡辺君が、社務所で読者用のおみやげを買っている間、ボクはおみくじを引いてみるコトにした。

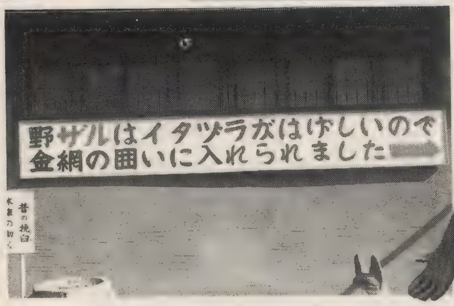
出たのは「大吉」で「待人よき物を持って来る」、「争いごとは勝つ」、「旅立ち一人より二人以上で行けば、行き先にて楽しみ大いにあり」という卦であった。なんとなく、今回の旅には明るい展望が見えてきたよ一な気がする。「さーて、下呂温泉に何かいいコトがありそうだな」。ボクはそう言って、桃太郎神社をあとにした。コレでボクも桃太郎しばりから、解放されたような気がする。気分的にはすっかりと晴れ晴れとしていた。

それにしても、ものすごい桃太郎神社であった。

桃太郎生誕の地としては、全国的に岡山県にリードされているために、「なにがなんでも」と、がんばりすぎたのだろう。洗濯岩とか、鬼のシャレコーベとか、鬼の珍宝とか、ちょっと無理をしすぎているようだ。

しかし、その無理が本来の目的とは違った方向に働いて、変な魅力を作り出しているというのも確かである。ホント、変なところであったけど、桃太郎公園はそれなりにけっこうおもしろく楽しませてくれるミステリーゾーンであったコトだけは確かでありました。

やさしい鬼の背中に乗った隊長の勇姿!



こーゆーことを、いちいち大きな看板で説明すること自体、とてもヘンだ。

く、くどい。

貴重なものばかりだ!

◀桃太郎湯飲みだぞ。1名。

▶桃太郎でんでんだいこだぞ。1名。

▶桃太郎のお茶わんだぞ。1名。

▲桃太郎フラッグなのだ。1名。

桃太郎グッズ大プレゼント!

我がミステリーゾーン探検隊が秘境より持ち帰った“桃太郎おしゃれグッズ”を大プレゼントしてしまう。みな、貴重な学術品なので、それぞれ1名ずつだ。希望商品目を書いて、下記までどしどし送ってくれ。

ミステリーゾーンが単行本になったよ。綱島隊長からプレゼント!

綱島理友著『イマイチ君の理由なき探検』マガジンハウス880円

2月号でも、“コレを読め”のページで紹介した、綱島理友隊長の単行本『イマイチ君の理由なき探検』を、今月はドドーンとプレゼントしてしまうぞ。本連載「ミステリーゾーン研究会」が、第1回〈カミナリ風呂〉から、第6回〈南海ホークス〉まで、ほぼ収録されているのだ。はがきに、『イマイチ君の理由なき探検』プレゼント係と書いて、応募してネ。

ミステリーゾーン研究論文大募集!

プレゼントも当たるぞ

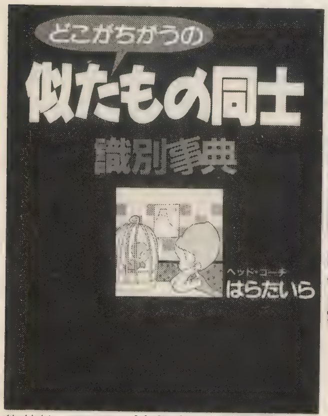
日本全国122万人のポプコム読者のみなさん。わが綱島教授調査隊では、どんな危険があろーとも、“いったいこれはナンなんだ”的なものやことや場所があるところ、どこへでも出かけていきます。だからみなさんのおらが町や村にも、こんなとんでもないモンがあるよっていう情報を送ってほしい。タイトルは“ボクだけが知っているミステリーゾーン情報”として、簡単な調査報告と、できたら写真もいっしょに左記まで送ってください。ミシテリーゾーンっていっても、おおげさに考えず、友だちと思わず笑ってしまった看板とか、そんな身近なモンでけっこうです。ボクたちはそれを“研究論文”と呼び、貴重な資料とさせていただきます。本誌でめでたく採用になった人には、ミステリーゾーン研究会オリジナルグッズを進呈しちゃいます。そんでは、論文を心からお待ち申し上げますなのである。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル ㈱新企画社（くれぐれも、自分の住所、氏名、年齢、お姉さんや妹の有無etc.忘れずに書いてネ）

今月の"コレを読め！"

今月の注目本は、なんといっても「似たもの同士識別事典」であるっ！　これを読まずして現代を語るなかれ、というくらいすごい。すごすぎて、あぁ、もうダメという感じなの♡

全部わかれば宇宙人!?

似たもの同士識別事典



集英社　880円　**はらたいら監修**

世の中には、全然別物なのによく似ているものがたくさんある。

早い話がカレイとヒラメだ。両方とも平べったい魚だけど、目が体のどちら側についているかに注意すれば、たいていは区別できるって知ってた？

それから天使とキューピッド。同じものだと思っている人が多そうだけど。彼らはまったく異なるメンタリティーの産物、互いに異教徒同士だっていうんだからビックリ。

そのほか、「おはぎとぼた餅（もち）」、「ワシントンD.C.とワシントン州」、「警視庁と警察庁」などなど、見かけや呼び名が似ているために混同されているものは、まだまだありそうだね。

じゃあいったい、似たもの同士は、どうやって見分ければいいんだろう？

そんな疑問にこたえて、いろいろなジャンルの「似たもの同士」を集め、それらの手軽な見分け方を教えてくれるのが、この本だ。パラパラ読んでおけば、話のタネになること請け合いの、スーパーおもしろまじめ本なのだ。

冒険の夏。時の彼方への旅ー。

アルテミスの反乱

稲生達朗　アニメージュ文庫　420円

本誌連載「テーブルトークミステリー」でおなじみ、稲生達朗氏の新刊本を紹介しよう。ちなみに稲生氏は、もともとある大手映画会社の俊英プロデューサーで、数々のヒット作品を製作してきた人だ。君も彼の作った映画（ナンノ主演だったりする）を、一度は見たことがあるにちがいない。

さて、そんな彼が今度は、映像の世界で培われたシャープな感性を、SF小説（ロマン）に向けて、ここに情熱を込めて書き下ろした――『アルテミスの反乱』。

高校３年間のすべてをかけたラグビーの試合に13対０で敗れてしまった17歳の夏。３人の少年たちは、あじけない受験勉強を前にして、あるとてつもなく波乱に満ちたアドベンチャーへと旅立つことになる。町に伝わる怪談の正体とは、幻影のごとく突然現れる巨大な機関車が、彼らを時の彼方に連れ去る。タイムスリップ……。彼らを待ち受けているのは、いかなる時代なのであろうか――。必読のSFロマンだ！

これ1冊でゲームマスター！

魔法王国シムルグント

堀 蔵人　日本ソフトバンク　1,800円

コンピュータRPGに対しては比較的熱心に活動を続けている日本ソフトバンクから、テーブルトークRPG用の世界設定（ワールドモジュール）が発売された。

シムルグントと名づけられた王国をまるまるデザインして、読んで楽しく、また、テーブルトークRPGのゲームマスターには、ワールドづくりの参考にしてもらおうというのが、そのコンセプトのようだ。

全体的な構成は、初めに世界がつくられたころの神話が語られ、王国の政治、経済、文化、伝説と進んでゆく。最後に付録として、このワールドを使ってデザインされた、テーブルトークRPG用のシナリオが４本ついている。

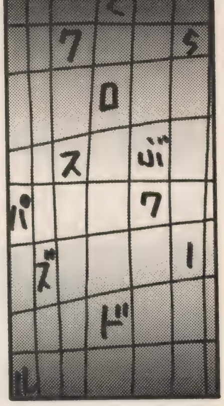
全体的に細かく作られており、読みごたえがあるが、難を言えば、読み物としてもおもしろいものを、と考えたためか、多少中途半端なデキになっているということか。RPGのマスターだったら「もっと詳しく」と思うだろう。実用的というよりは鑑賞用の１冊だ。

POP LOAD

突然新顔ですいませんが、この場を借りて、文通相手を募集したい（求む！）。ではぼくのPR。15歳で高校１年男、洋画とパソコンゲームが好きです。文通してくれる方、老若男女問わず待っています。（〒882　宮崎県延岡市天神小路308-1　高浜良）　S：そういうことなんで、よろしく。

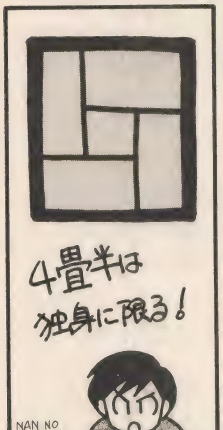
神保町パズル倶楽部

1年の初めは1月だけど、学校や会社の始まりは、4月。新しい環境でがんばっちゃう人も多いはず。そんな君たちに、心をこめて、パズルを贈ろう。



数字は独身にかぎる

		6			9			1
	7			4			3	
5			6			9		
		9	1		4			8
	8			7			1	
6			5		3	2		
		2			8			6
	3			6			4	
1			4			5		



「数独」こと「数字は独身にかぎる」。4度目の登場。ポプコムでは、「カックロ」に次いでの人気パズルなんだ。

数字は使っても計算いらず。注意力勝負！のパズル。パソコンでするのもOK。がんばってやってみてね。

ルール

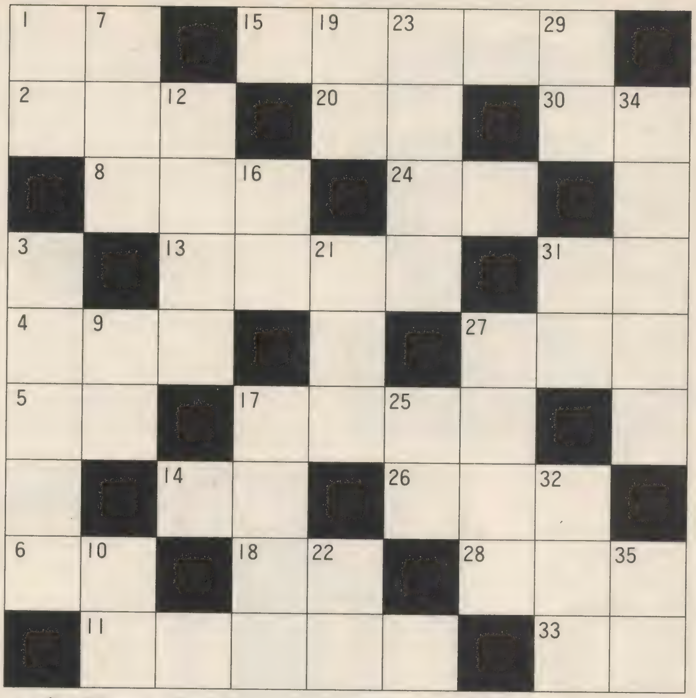
1　タテ9列、ヨコ9列のそれぞれに1～9までの数字が1個ずつ入ります。
2　太線で囲まれた3×3のワク内（マスは9個）にも1～9までの数字が1個ずつ入ります。
3　したがって、タテヨコ、ワク内で同じ数字が入ることはありません。

製作/ニコリ

むずかしそうでやさしいクロス

懸賞つきクロスです。いつものとおりクロスワードを解いたら、そこで問題。今月は、じつはアップ・トゥー・デートだったりするのであります。

答えがわかったら、はがきに書いて「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽郎」まで。正解者のなかから抽選で、5000円の図書券を3名の人に。また、「POPCOM Tシャツ」を5名の人にプレゼント。締め切りは3月末日。急げ！



●ヨコのカギ

1　まだ知らない道路
2　表千家のソフトが――した
4　倒して遊ぶほうが有名になっちゃったゲーム
5　化膿すると出てくる広くて大きいの
6　旅館、ホテル、駅のベンチなど
8　利息の割合。まったく叙情的ではない
11　街頭でこれを頼む人はほとんどセールスマン
13　文筆家。孫の手ではない
14　これと金をもてあましてみたいね
15　松島トモ子の天敵
17　京都のおみやげにどうぞ
18　すもうとりがあいあいと固めるもの
20　警察、消防、税務など
24　耳はとてもありがたいので念仏を唱えたりする
26　研ぐ道具。飛び道具ではない
27　言いにくいことを言うときはここに何かはさみましょ
28　節義を守り通す人（マジ）
30　粗品を持って行くのを――しな
31　手のひらの裏。火をつけるといいにおい
33　これを巻くのはホースリール？

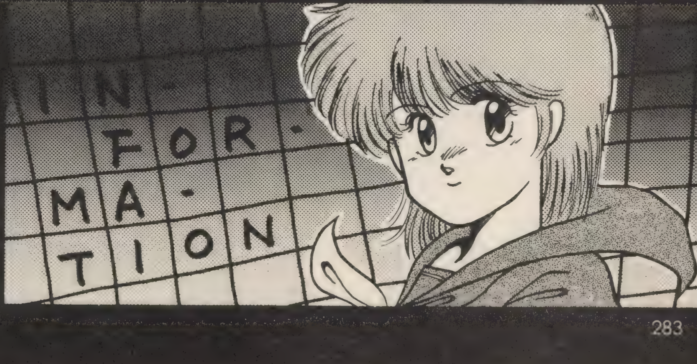
●タテのカギ

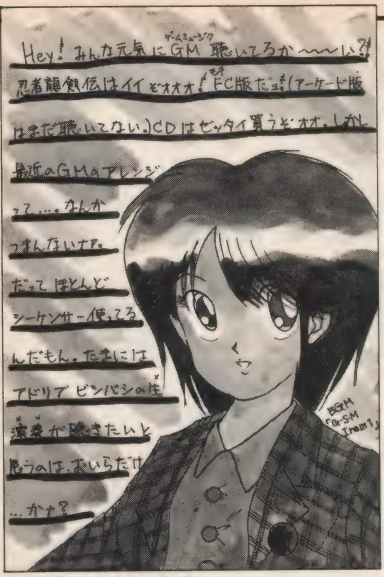
1　白、黒、山村などがある
3　人間が運転しないと動かないのに
7　よっぱらいの足の上
9　3月3日はこれの日です
10　たたくとだれかが出てくる
12　商品
16　花嫁が隠しているもの
17　スズメの涙じゃこんなことできない
19　ステーキがうまい動物
21　ちょこっと書き足します
22　パソコンにも電卓にもこれの板があります
23　のぼせて逸しないように
25　高かったり、あかしたり、ついたり、咲いたりする
27　押して入れると中のものが取れない
29　たまに真が出てくる
31　これがあるのにキレがない
32　ひじを曲げて相手を打つ左へ切れる球
34　物を売ってもうけること
35　裏白もこれの一種

問題
クロスワードを解き終わったあと、左上から右下にある質問が出てきます。その質問に答えてください。

ニコリからのお知らせ

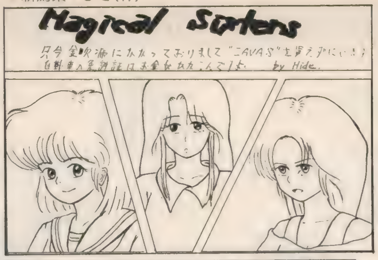
（ピンポーン）新刊情報をお伝えします。パズル通信「ニコリ」25号はる分。3月25日発売が決定（予定？）しました（ジャーン）。特集は「デパート」。おなじみのパズルも、もりだくさん。そのほか、2月号のゲームミュージアムのコーナーに載った「GREED」の紹介もあります。全国の有名書店、近くの出張馬房にて。





▲山形県・みはらさくら(?)

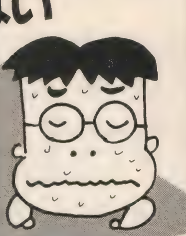
▼新潟県・ひで(17)



▲広島県・笹田良治(?)

わかっちゃいるけど、やめられない

ああーっ 小市民！なんちゅう やっつやねん！



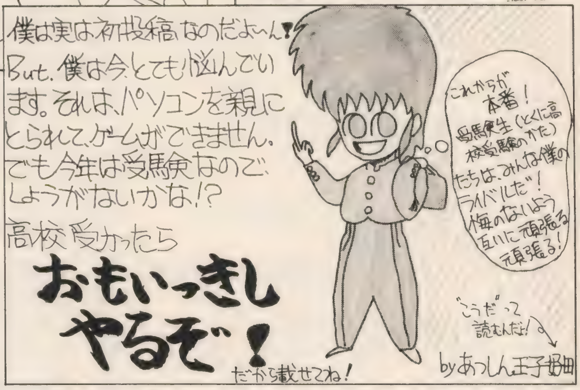
じつは先月のこのコーナーで、関係者（某ニコ○ート木○）の知り合い(♀)のイラストを選んでしまったのだ。知らなかったとはいえ、これではインサイダー取引（？）と疑われてもしょうがない。でも、何ももらってないぞ。

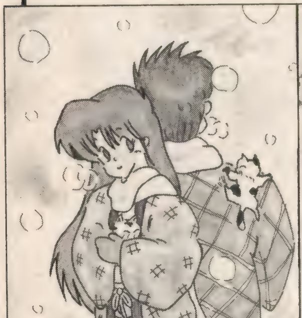
▲京都府・柘崎眞(18)

▲愛知県・田村祐一郎(14)

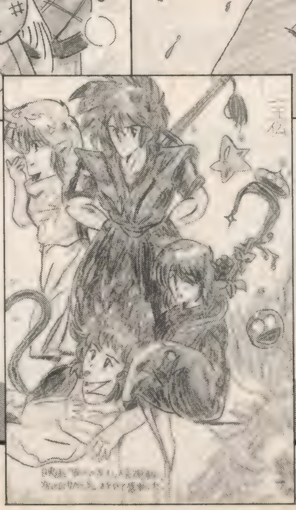
◀岡山県・三沢明日香(17)

▼東京都・あつしん王子好田(15)




▲兵庫県・SHIP.F(17)

◀石川県・MLB(?)


◀千葉県・中川原貴英(15)

4月号「パズル倶楽部」答え

クロスワード

1サ	ツ	9マ	13イ	16モ	■	23ジ	コ	28ク
イ	■	10ブ	ド	ウ	20シ	ユ	■	ウ
2ユ	7カ	タ	■	17ヒ	コ	ウ	26シ	キ
3ウ	キ	■	14マ	ツ	■	24ジ	ヨ	■
4キ	ツ	11ス	イ	■	21ボ	ロ	ク	29ソ
■	8バ	ク	■	18リ	ス	■	27バ	ン
5ポ	タ	ー	15ジ	ユ	■	25マ	イ	ゴ
リ	■	12タ	ス	ウ	22ケ	ツ	■	ク
6ス	キ	ー	■	19シ	ン	リ	ヨ	ウ

カックロ

■	■	■	9\	24\	■	35\	29\	16\	9\	■	■
■	■	24\17	8	9	\24	6	8	9	1	15\	■
■	15\17	9	1	7	28\35	8	9	7	6	5	11\
\16	9	7	30\30	8	6	9	7	10\8	2	1	5
\21	6	8	7	30\23	8	7	5	3	11\3	2	1
■	27\	35\29	8	7	9	5	11\11	1	5	3	2
\33	4	7	9	8	5	17\15	5	2	1	4	3
\28	8	5	6	9	10\10	1	2	4	3	10\	4\
\14	6	8	7\12	6	1	2	3	11\6	2	1	3
\17	9	6	2	3\13	4	6	1	2	8\6	5	1
■	\19	9	4	1	2	3	\7	1	2	4	■
■	■	\11	1	2	3	5	\14	8	6	■	■

懸賞の答えは、「カ行」です。と、今回は、シンプルなので、これ以上書くことがないの。

あんなサークル こんなサークル

CLUB紹介

1人よりも、仲間で。そんなキミに、サークル情報。

★クラブ名：GEM

「GEM」では、PC-88シリーズのユーザーを募集しています。主な活動はソフトの情報交換や会報の発行などです。ゲーム好きの人、大歓迎です。入会を希望の方は、60円切手同封のうえ、下記までお送りください。返事は必ず出します。

〒646　和歌山県田辺市新庄町2162-7
中田　勲

★クラブ名：シャレ研クラブ　パソコン部

これからパソコンクラブを作っていきたいので会員を募集します。主に、88、MSXそしてファミコンユーザーを募集します。内容は、ソフトの情報交換やイベント、そして月1回会誌を発行します。くわしくは60円切手同封のうえこちらまで。

〒662　兵庫県西宮市獅子ケ口町12-28
飯塚　隆士

★クラブ名：F.G.C

X1ユーザーを対象としたクラブ「F.G.C」では初心者を対象として会員を募集します。活動は、FM音源関係のミュージックや自作RPGシナリオ、ゲーム情報など盛りだくさんの内容の会報発行を中心に行っています。興味のある方は、60円切手を同封のうえ封書にて連絡を。

〒751　山口県下関市下関東郵便局私書箱7号　「F.G.C」

★クラブ名：club eZ

当クラブでは、88シリーズとX1シリーズの会員を大募集しています。主な活動内容は、月1回の会誌の発行です。入会金はナシ。たくさんのご来店を、当STAFF一同おまちしております。くわしくは60円切手同封のうえ下記の住所まで。

〒798-33　愛媛県北宇和郡津島町山財上組480　藤堂　昌紀

★クラブ名：くうねるおきる

倶楽部「くうねるおきる」では、X1、X68000のユーザーの方を募集しています。活動内容は、情報交換をはじめとし、いろいろなことをやっていこうと思っています。くわしくは、60円切手同封のうえ、ご連絡ください。

〒934　富山県新湊市港町21-7
鍛冶　友宏

みんなのフリーマーケット

市場

市場コーナーは、みんなのマーケット。上手に利用しよう。消費税もなしよ。なお、利用するときは、お互いにマナーを守ってね。

売ります

〼MSX2（A1）＋ソフト10本＋付属品を3万～4万で、くわしくはW〒で。
〒852　長崎県長崎市滑石6-5-12
若杉　征大

〼X1F＋CZ-502F（2ドライブ5インチ）＋CZ-811D（テレビつきディスプレイ）。ただし、CZ-502F、CZ-811Dの説明書なし。6万～7万ぐらいで（相談に応じます）。それに交換にも応じます。まずはW〒で（交換の場合は機種名や付属品などを書いて）。
〒771-15　徳島県板野郡土成町大字土成字大木39-1　芝田　光治

〼MSX2＋（FS-A1WX。箱、説明書、付属品一式付き。新品同様。キズなし）＋ソフト3本＋ジョイパッド（多少難あり）＋αを5万9800円で。くわしくはW〒で。
〒503　岐阜県大垣市長松町98-32
横井　修

〼FM77AV40本体S63年6月購入。完動、キズなし、箱、マニュアル、システムディスクつきを8万5000円前後で。W〒で。買ってくれる人は希望者のみに南野陽子のポスターをあげます。
〒920-03　石川県金沢市稚日野町南445　松下　善幸

〼MSX（64Kバイト）＋ソフト7本＋データレコーダー（倍速）＋箱＋マニュアル＋入門書＋αを2万円。W〒。
〒631　奈良県奈良市敷島町1-543
都　雄一郎

〼PC-8801FA（箱、マニュアルあり、完動、キズなし）＋ソフト5本＋αを12万円で。〒、W〒で。
〒928　石川県輪島市鳳至町畠田3-4
皆谷　雅嗣

買います

〼AR-2415を3万5000円で。セガマスターシステムを6000円で。モデムを安価で。送料は当方で負担します。〒かW〒でお願いします。
〒962　福島県須賀市越久二枚橋131
田畠　広道

〼①HS10RかHS7Rを2万5000円で。②PC-8801-24（サウンドボードII）を拡張ディスクもつけて、2万円で。③PIO-8234H-1M（1メガRAM）かPIO-8234H-M（2メガRAM）を2万円で。すべて〒で、安い人優先。
〒675-24　兵庫県加西市野上町441-2
伊藤　俊紀

交換します

〼当方、PC-8801（漢ROMつき、箱、説明書あり）＋RFコンバーター。貴方、PC-8801に接続可能なドットマトリックスプリンター。完動ならば多少のキズ、汚れ可。まずはW〒で。
〒440　愛知県豊橋市下地町北村80-5
岡本　佳之

〼当方、FS-4500（箱などなし）＋ソフト3本（箱あり）。貴方、CMT-A14F1＋HBP-F1＋FS-JM1-H＋ケーブル。必ずW〒でお願いします。
〒299-43　千葉県長生郡長生村中之郷632　河野　致彦

〼当方、PC-8801MH＋PC-KD854＋ソフト（33本）＋ジョイカード・スーパーII＋MSX2（パナソニックA1）＋データレコーダー。貴方、PC-9801／E／F／M／U／VM／UV／VX（なんでもOK）＋ディスプレイ＋ソフト＋マウス（なくてもOK）。すべて完動なら多少のキズ、汚れOK。詳しくはW〒で。
〒323　栃木県小山市扶桑3-10-8
板橋　功

〼当方、PC-9801UV11（箱、マニュアルあり、購入後6カ月の保証つき）＋データベースソフト。貴方、PC-286VE-STD（条件によりV-STDも可）。W〒で。返事は全員にします。
〒604　京都府京都市中京区壬生松原町6　竹田　兼人

お便り大募集

ポプコミュニティ'89では、全国の読者からのお便りを募集中。ご意見、レポート、情報そのほかなんでもOK。ジャンルはとくに問いません。採用者には、記念品を贈呈（ただし、クラブ紹介、市場利用者はのぞく）。なお、手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校／学年（職業）、電話番号を忘れずに。あて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部『ポプコミュニティ'89』各コーナー係まで。

▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先（電話番号）を確認して②市販ソフト（コピー）の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なお〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

ASTROLOGY

ポプコム星占い 3・8—4・7

アリーズ大沢　イラスト／ポッキー前嶋

3・21—4・20 牡羊座

全般運　3月中旬はドーンと重苦しい問題があるにしても、18日ごろから頭の霧が急速に吹き払われて突然いい知恵が浮かんだり、ラッキーな話が飛び込んできて突破口が開けそう。その後4月に近づくほど運は強くなり、とくに3月30日～4月6日までが幸運期。

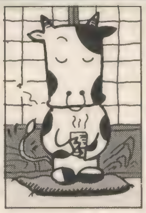
愛情運　3月の24日から牡羊座に愛の星・金星が入ってくるので、女の子には君が男らしく活発に見える。だから女の子のほうから近寄ってくる可能性が高い。牡牛座か天秤座の子だったら相性がいい。今まで愛情運が悪かった人も女の子に自分から活発に話しかけると、うまくいく。強気で行こう。

幸運日　3／10、13、18、19、23、24、28、29、4／1、2、6日。

マネー運　ギャンブルは大凶。

幸運のカギ　雑誌、新聞などの情報。

4・21—5・21 牡牛座



全般運　3月11日までは、ちょっとした油断からケガをしたり損をしたりする恐ろしい星が作用してて、しかも逆に強気になって行動するという最悪の運。かなりの用心が必要。期末テストでも大失敗するおそれが。でも、下旬には運も落ち着き金運も上昇する。

愛情運　全般運は最悪だけど愛情運はよく、3月23日ぐらいまでグループ活動の中の女の子とかかわる星が来ている。この時期仲よくなった女の子はとてもやさしくて、音楽好きで趣味が君と一致する。すごくウェットな感じの女の子で、かなり気が合いそう。ステディーな関係にまでなっちゃうかも。

幸運日　3／8、11、15、16、20、21、25、26、30、31、4／3日。

マネー運　3月22日以降、金運アップ。

幸運のカギ　音楽鑑賞、コンサート。

5・22—6・21 双子座

全般運　3月14日ごろからやる気が出る星が来るのに、せっかちな性格と口の悪さから敵をつくったり失敗したりしそう。ツイてると感じるときほど自重が必要。11日までは夜明け前の暗いときと同じようにいちばん失敗しやすいので注意。22日ごろから運が上昇。

愛情運　3月24日以降、君のグループの中に、とても元気のいい積極的なタイプの女の子が入ってくる気配がある。とても話しかけやすいし、いい子なので、いま付き合っているグズグズした子とは別れて、こういうタイプの子に切り替えたら？　牡羊座、射手座だったら君にピッタリなはず。

幸運日　3／12、13、18、23、24、28、4／1、2、6日。

マネー運　おねだりで大金が入る気配。

幸運のカギ　スポーツ、旅行、英会話。

6・22—7・23 蟹　座

全般運　厳しかった寒さもなごむこの時期、蟹座の運勢も春風とともにグングンアップ。苦手だった先輩との付き合いもうまくいくし、グループ内でもいい位置につける。また、コンサート、美術展、芸能や芸術を存分に楽しめる。春休みは逆に少し運が下降しそう。

愛情運　こっちのほうの運勢も3月上旬がラッキーで、23日まで女の子の星が君についてまわる。だからまわりの女の子がなにかと君の世話をやいてくれそう。そのなかの一人を君が選んでデートすると、すごく楽しい時が過ごせる。とくにコンサート、レストラン、ディスコなんか行くといい。

幸運日　3／8、11、12、15、16、21、25、26、4／3、4日。

マネー運　春休みは金運上昇。

幸運のカギ　仲直り、失敗に再挑戦。

7・24—8・23 獅子座

全般運　3月11日までは、突然ケガをするとか、友達と意見が対立して絶交してしまうとか、そういう不愉快なことが起こりそう。でも、13日ぐらいから元気も出て、22日には獅子座に明るい春が訪れるので、春休みは羽を伸ばせる。歯とか骨に関する健康面は注意。

愛情運　パッとしなかった愛情運も、先月の24日以降から精神的にいい位置に、女の子の星が入ってきているので、すごく相性のいい子と出会える気配がある。今月仲よくなった子が、牡羊座か天秤座の子だったら、今後のことを考えて大事にしてあげよう。きっと、いいパートナーになるはず。

幸運日　3／13、18、19、23、24、28、29、4／6、7日。

マネー運　3月8日前後は大損しそう。

幸運のカギ　黄色系の明るいシャツ。

8・24—9・23 乙女座

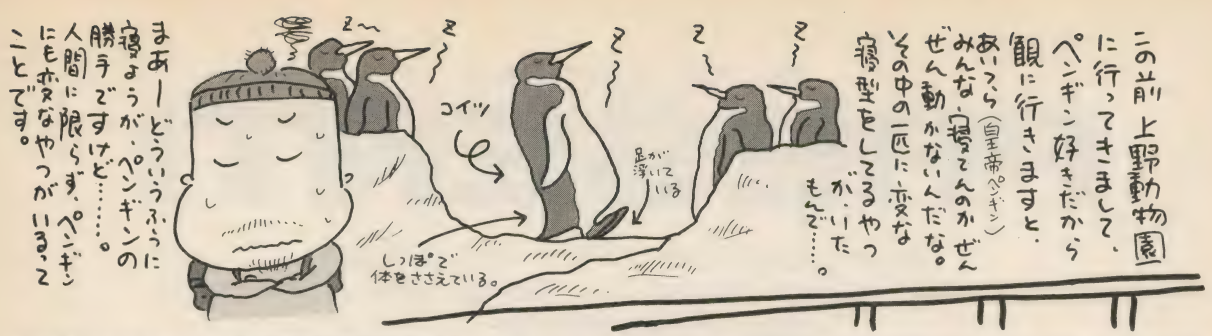
全般運　3月中旬は人間関係が広がって、クラスメイトだけじゃなく、少しカラーの違う他校の生徒とか、今までと違う人間関係の中にドンドン入っていくと、いい情報を得ることができる。でも4月に近づくと、友人の誘いが少なくなるのでおもしろくなくなるかも。

愛情運　デートするならば、20日までの早い時期がいい。それに、乙女座が好きなむずかしい話は避けて、女の子が好きそうな軽い話をするようにしないと嫌がられる。3月末になると、これまでモテていた君も、ほかのタイプの男の子がモテる時期に入るから、用心しないとダメだよ。

幸運日　3／11、12、15、16、25、26、30、31、4／6日。

マネー運　お金を使うことが幸運を招く。

幸運のカギ　ヘアスタイルを変える。



9・24—10・23 天秤座

全般運　3月上旬は勉強運があまりよくなく、期末テストに失敗して3学期の成績はダウンするかも。中旬は家で落ち着いて本を読んだり、パソコンをしたりするのがいい。カゼもこの時期治せば長引かなくてすみそう。下旬にはラッキー運が味方をしてくれる。

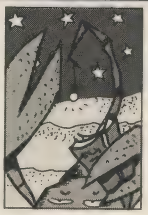
愛情運　24日以降あたりから、今まで意識しなかった子が輝いて見えたりして、彼女のほうも君に話しかけたりしてきて、仲よくなりそう。でも、交際運が日によっていい悪いがあり、不愉快な思いをすることもあるかもしれない。いつもオシャレに気をつかって気持ちだけはすっきりしていよう。

幸運日　3／13、18、19、23、24、28、29、4／1、2、6日。

マネー運　春休み中のバイト運よし。

幸運のカギ　スポーツ、文具売り場。

10・24—11・22 蠍座



全般運　3月8日ごろまでは勉強運が不調なので、期末テストで大失敗するおそれがある。でも、いい星が味方についているから、すべてが悪い方向に行くわけではない。春休みも、京都などの古い町を訪れると楽しめる。シェイプアップにも適した時期である。

愛情運　23日までがとてもいい時期で、君がくさっているときでも、彼女がいる人は彼女が味方になってくれるので心強い。彼女がいない人も、今月の蠍座君はとてもモテるので、心配無用。コンサートや展覧会などへ女の子を誘うと、ほとんどOKしてくれる。23日以降はちょっとむずかしい。

幸運日　3／8、11、15、16、20、21、25、30、31、4／4、7日。

マネー運　消費税課税前の買い物よし。

幸運のカギ　ワインカラーのセーター。

11・23—12・22 射手座

全般運　3月12日以降、何か新しいことをやろうと友達に誘われるかもしれないが、判断力やおしゃべりがうまくいかないので、断ったほうが無難。24日以降たくさんのラッキーな星が入ってくるので、射手座の本領発揮の時。スポーツ、レジャーなど、すべてよい。

愛情運　24日以降、愛情運のポイントに愛の星・金星が入ってくるので、ここから運が一気に上昇する。だから、前から好きだった子と卒業などで別れてしまう場合、ラブレターなどを書いて熱いメッセージを送ると、彼女が感動してうまくいきそう。彼女が射手座、牡羊座だったら相性もいい。

幸運日　3／18、19、23、24、28、29、4／1、2、6日。

マネー運　デート代ケチると失敗。

幸運のカギ　陸上のスポーツやゲーム。

12・23—1・20 山羊座

全般運　3月上中旬は、サークル活動がとても活発で、新規のプランなどの責任者を任されたりする。また、部活の役員に推薦されることも。この時期はやりたいことをやっても平気なので、どんどん受けて立つように。春休みは幸運が去るので楽しみは少なそう。

愛情運　恋人がいる人は、デートするなら20日ぐらいまでが楽しめる。それ以降はデートは自粛したほうがよさそう。彼女が別のタイプの男の子に興味持っちゃって、あまり乗り気じゃないからね。恋人がいない人は、3月上旬にアタックしないと、後半になってからじゃ成功の確率が下がるよ。

幸運日　3／8、11、12、15、16、20、25、26、4／3、4日。

マネー運　英会話セットの買い物注意。

幸運のカギ　幼なじみ、古い友人。

1・21—2・19 水瓶座

全般運　3月11日ごろまでは、人との口ゲンカ、家族とのケンカなどが多い。だけども、その時期を過ぎてしまえば急速にいい運勢に変わるので、怒るのをちょっとガマンしては？　12日ごろからはスポーツ、お祭りなどで本領発揮。何かを始めるのもいい。

愛情運　3月下旬から、交際運が活発になってくるので、君の好みにピッタリな女の子と出会える可能性が高い。春休みにグループで旅行する計画があったりする人は、そのときに出会えそう。で、彼女も君のセンスを認めてくれるのでとても楽しい。駅や電車の中で知り合える可能性もある。

幸運日　3／9、13、14、19、23、24、28、29、4／1、2、6日。

マネー運　3月上旬の買い物は得。

幸運のカギ　記念切手、記念切符。

2・20—3・20 魚座

全般運　もともとセンスのいい魚座の本領を発揮するのが3月上旬。イベントやコンサートなどに行くと、ステキだと人にホメられたりする。でも、家庭内運もあって、家の手伝いなどが増えるかも。約束ごとには注意。うっかり忘れてあとで怒られるなんてことが。

愛情運　23日まで愛の星・金星が運行しているので、女の子のほうから君に寄ってきて、いろいろ世話をやいてくれそう。でも、それを男の子に見られると嫌がらせがあるかもしれないので注意。卒業式などでも、女の子から「前から好きだったの」なんて告白される場面がありそう。

幸運日　3／8、11、15、16、25、26、30、31、4／4日。

マネー運　交際面での出費多し。

幸運のカギ　オシャレ、デート。

プ・レ・ゼ・ン・トのコーナー

PRESENT!

まいどおなじみ、プレゼントコーナーです。ご希望の
プレゼントがありましたら、ふるってご応募
ください。今月も盛りだくさんよ。

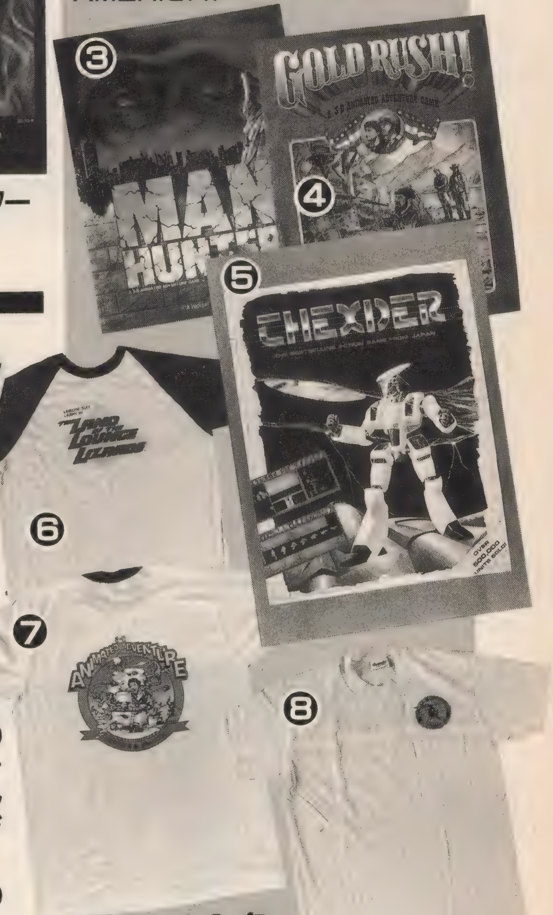
しつこくありますカレンダー

❶ナムコ パックマンカレンダー 5名
提供／ナムコ

❷アイレム キャラクターカレンダー 5名
提供／アイレム

シエラ・オン・ラインがやって来た

アメリカの有名ソフトメーカー、シエラ・オン・ラインのオリジナルポスター&Tシャツ。あの『テグザー』のポスターもあるぞ。もちろん、MADE IN AMERICA！



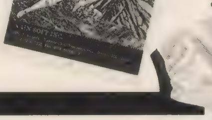
Tシャツ1名ずつ、ポスター5名ずつ
提供／シエラ・オン・ライン

ゲームミュージック！

❾ドラゴンスピリットCD 5名 提供／アポロン

❿組曲「グラディウス」ファンタジアテープ 5名
提供／アポロン

⓫トリトーンIIステッカー 20名
提供／ザイン・ソフト



⓬テルジーの冒険 10名

来月から始まるコミック『サバッシュ』の原作者、鎌田三平さんの翻訳本。SFファンタジー

プレゼントの応募について

希望の品番・品名は、とじこみのアンケートはがきの記入欄に記入してお送りください。ほかの回答欄への記入も忘れずに（官製はがきなどでの応募、ほかの回答欄の無記入での応募は無効です）。なお、記入商品は1品のみ。締め切りは、4月8日の消印まで有効。

ドラマにしたらもっと面白くなった。

小泉今日子、荻野目洋子、中山美穂、南野陽子三田寛子、富田靖子……藤子不二雄の異色作品に次々とアイドルが競演。ちょっと不思議で、ユーモアたっぷりのドラマがいよいよビデオに登場。今までテレビでしか見られなかったアニメ「キテレツ大百科」も加えて、藤子不二雄名作シリーズ好評発売中。

夢カメラ2

赤毛のアン子

バケルくん

夢カメラ

キテレツ大百科

劇場では見られないテレビ名作がずらり

藤子不二雄名作シリーズ

ビデオ（VHS／ベータ）各¥11,000　発売元／小学館　販売元／東宝

★お近くの書店・ビデオショップでお求めになれない場合は、電話でお申し込み下さい。(03)294-5577(小学館分室)

小学館

創作・著作物©TAKARA CO., LTD. 1988,1989
©サンライズ・R・NAS・NTV
小学館
ワタルのすべてが見える。
ワタルプラクションのことから秘密改造法、
アニメストーリーまで何でもわかる
ワタルプラクションBOOK。
こいつがあればキミも
もうワタルの仲間だよ。
ワタル全魔神コレクション・ジオラマ
龍虎決戦
〔決定版〕魔神プラクション
完全図解カタログ35
アニメストーリー 創界山ひみつ完全解明
独占ひみつ企画・魔神㊙改造法
まんが版ワタルプラクション改造秘伝
※表紙は一部変更することがあります。
魔神英雄伝
ワタル
プラクションBOOK ブック
35
龍王丸 対 邪虎丸
プラクション
完全改造秘伝
創界山攻略大作戦
小学館
定価430円
WC
ワンダーライフスペシャル
魔神英雄伝
ワタル プラクションBOOK ブック
好評発売中
定価430円

おもしろホットなパソコンマガジン

次号予告 ポプコム5月号

3月8日ごろ発売

来月号はなんと創刊6周年記念特大号なのだ!

大特集 最新ソフト徹底攻略法 拡張版

スタートレーダー、パイレーツ、信長の野望・戦国群雄伝、リングマスター2、他大作ソフトの必勝法がずらり。

ついにコミック連載開始! 新・サバッシュ

堂々24ページ!

滅びの剣の章

復讐のため、愛のため、生きるため、人々は戦う!

画・伊藤伸平
原作・鎌田三平

ポプコムならではの企画!

プログラマーズサミット開催

「RPGの行方を占う!」

トッププログラマーが語る本音を公開

今とっても元気な

外資系ソフトハウスのすべて

NEWパワフルハード FM-TOWNS研究

アミューズメントレーダー

アイドル・アニメ・ビデオ・映画・おもちゃのトレンディーな話題はこのコーナー。

MONTHLYソフトレーダー

ホット情報が満載、ゲーム通になるための必読コーナー。

豪華連載企画も絶好調

ハイテク地獄耳

電子製品おもしろ情報+イベント速報!

ダ・ビンチMSX2講座

お絵かきソフトの決定版やっと発売!

◎その他、人気の「モンスター紳士録」、「円丈のドラゴンスレイヤー」、「ソフト探偵団」、「ソフトハウスエクスプレス」etc.

POPCOM愛読者 プログラム ディスク カセット サービス

ポプコム オリジナル

題名	内容	機種名	価格(送料こみ)	メディア	掲載号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！ なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.7月号
THE・妖怪	妖怪に奪われた村をとりもどせ！ 新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.9月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ！ 横スクロールアクションの決定版だ！	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.11月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.12月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！ SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.3月号
GEM	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.4月号
軍人将棋	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.4月号
MAKING TOWN	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.6月号
真田十勇士	城に忍びこんで味方を救出せよ！ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.6月号
ザ・忍	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	C, 3.5″D	'86.6月号
DEJAVU 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'86.9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	C	'86.10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'86.10月号
OH! TAPPY	がんばれタッピー！ 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！ 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	C,5″D	'87.1月号
MUSIC PERFORM	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家?	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C	'87.3月号

キリトリ線

注文書

住所 〒□□□-□□

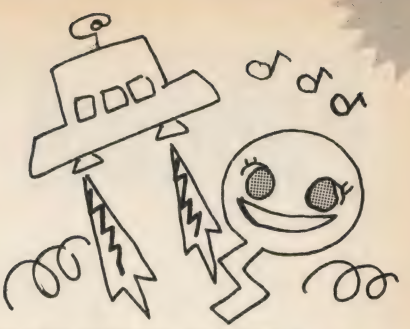
氏名　　　　様

TEL ( )

題名	数量	機種名	メディア

合計金額 ¥

オリジナルプログラムに採用された作品の、愛読者サービスをいたします。ご希望の方は、下の注文書に必要事項を正確に記入してお申し込みください。注文書到着後3週間以内にお届けします。送料はサービスいたします。



題名	内容	機種名	価格(送料こみ)	メディア	掲載号
SPIRIT	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	C, 3.5″D	'87.4月号
TAXI CAB	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'87.6月号
Blotto	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション！	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'87.8月号
SEARCHER	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.10月号
VAMPIRES	魔王の国から、姫を助けるには？ 驚天動地?のスーパーゲーム！	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.12月号
Jump Up Jelly	Jelly君は宝石をいくつ集められる？ X1 turbo専用の大作！	X1turbo	¥2,000	5″D	'88.1月号
DREAM IN PIANIST	MSX_2のグラフィック機能がさえる異色パズルアクションゲーム。	MSX_2	¥2,000	C, 3.5″D	'88.2月号
SPIRIT II	あのスピリットが帰ってきた。よりパワーアップした楽しさ。	MSX_2	¥2,000	C	'88.3月号
封印	怪物を封じこめろ。ダンジョンタイプのシンプルなRPG！	FM-7シリーズ	¥2,000	5″, 3.5″D	'88.3月号
ARMER JR.	敵の防御システムを破壊せよ！ シューティングアクション超大作。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'88.4月号
SUPER ILEVAN	あのイレバンが帰ってきた！ 愉快なフードアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'88.4月号
勇者ねずみっくん伝説	ねずみの国の救世主、ねずみっくんを助けてあげよう。痛快ゲーム。	MSX／MSX_2	¥2,000	3.5″D	'88.7月号
DOBON	トランプでおなじみの、あのエキサイティングゲームがパソコンで楽しめる！	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'88.10月号
ロックンローラー	4種類のキャラクターをあやつり、自分のなわばりを広げろ！ 4人まで可。	MSX、MSX_2	¥2,000	3.5″D	'88.12月号
エンタープライザー	全国7都市に進出し、会長をめざすどえらいシミュレーションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.1月号
超攻戦機ライファー	広大なマップの中で、2段変形する戦闘マシンが見もののSFバトルSLG。	FM77／AV	¥2,000	3.5″D	'89.1月号
R/-CITY	迷路の中のルビーを超高速カーで拾い集めてゆくハイスピードアクションゲーム。	X1シリーズ	¥2,000	C	'89.2月号
Tommy & Tobie	トミー王子がデルフィスの塔25階制覇にいどむ。アクションパズルファンにおすすめ。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.2月号
DARK TOWER	真の勇者になるために、若者が暗黒の塔のモンスターにいどむ。MSX対応秀作RPG。	MSX／MSX_2	¥2,000	3.5″D	'89.3月号
SHALF	史上最強の人工生命体「SHALF」を育て上げるシミュレーションゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	3.5″D	'89.4月号
SFEX	武装した戦闘マシンを一対一で戦わせる本格的シミュレーションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'89.4月号

★表中、メディア欄のCはカセットテープ、Dはディスク版です。

注文の方法

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記Ⓐ Ⓑいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留　Ⓑ郵便小為替（こがわせ）（郵便局の預金窓口で発行しています。）

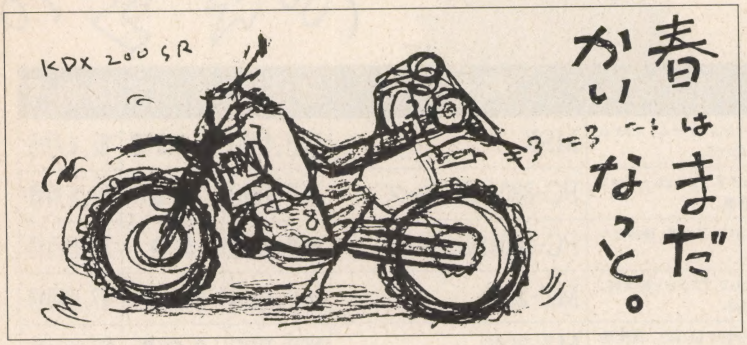
あて先

〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコムディスクサービス係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 ㈱新企画社

POPCOM

4 April 1989 Vol.73



■２月は忙しい。28日しかないうえに、今年は24日があれのために全休とあって大変だった。ところでいま、山本周五郎ばかり読んでいる。若いころ読んだときにはわからなかった味が、今はわかるような気がしている。周五郎って、やっぱりいいなと思う。おすすめの短編集は、「季節のない街」、「日本婦道記」など。(明)

■今年の正月休みからC言語のプログラムに取り組んでいて、すっかり昔のプログラマーの生活に逆もどりした毎日を送っている。１月末に福井へ旅する予定だったのに、同行人の都合で実現しなかったのが残念だ。越前ガニは無理としてもせいこガニかズボガニが食べたかった。駅前のおでん屋は今もあるのだろうか。３月にもう一度計画するぞ！(謙)

■ついに念願のホエールズ同好会を結成しました。興味のある方は、P.263を見てネ。もうすぐプロ野球シーズンがやって来る。今年は、新しい２球団の行方も含めて、じつに楽しみだ。えー、それから香川県の小百合さん、入試合格おめでとさん。(ブルックリン)

■元号の思想的な意義はともかくとして、ふだん話の中で使う「明治生まれの男は…」とか、「昭和ヒトケタ」などという元号の使い方の中には、なにか西暦には表現できないものが含まれているような気がする。ある人間が、位についてから亡くなるまでという、非常にビビッドな時代の区切り方は、ともに生きる我々に共通感覚のようなものを植えつけてくれているのかもしれない。(直)

■仕事が煮詰まってくると聴く音楽。米米クラブ「Shake Hip」、「加油」。TM-ネットワーク「Come on Everybody」。渡辺美里「マイレボリューション」。中村あゆみ「翼の折れたエンジェル」、「やせっぽちのジョニーE」。谷村有美「Not for SALE」、「ガラスの午前５時」。なにかしら勇気がわいてくる。ただし、状況は改善されないけど……。(寿)

■取材で岡山へ――というと、昔は２泊３日がフツーだった。今は新幹線のおかげで、日帰りができる。ずいぶん便利になったものだ。が、東京を出るのは早朝だし、帰りは深夜。食事は朝も夜も駅弁である。文明の利器と付き合うには、よほどタフじゃないとダメだと実感。それにしても新幹線の弁当のマズさよ。(信)

■２月９日、私は突然の訃報で目を覚まされた。マンガ界の巨星・手塚治虫先生が亡くなられたという知らせである。何を隠そう手塚先生の弟子の一人である私は驚天動地。流れる涙をふきふき、締め切り直前のPOPCOM原稿を書いた。世が平成に移り変わり、１カ月。まさに私自身、１つの時代が終わったという思いだ。そして、１週間後には引っ越し。編集部に一駅近くなった吉祥寺の地で、私の新たなる旅立ちが始まる。(拓)

■いま記事を書くかたわらプログラムも書いている。マジにプログラマーするのはコンピュータ会社をやめて以来。１年ぶりだ。プログラムを書きながらしょっちゅうなぜこの仕事をやめたんだろうって思う。コンピュータに触れながら、その世界についてゆけなくなった自分。ディスプレイの向こう側はあまりに寂しいじゃないか。生きている人間に会いたい。いまそう思っている。(勇)

■PCエンジン担当の松本氏がMの家へ行ったまま１カ月たっても帰らない。しかたなく河口湖畔のMの屋敷へ行ってみた。実験室では例のトカゲ男とカニの化け物が戦っていた。よく見るとこのカニの化け物は松本氏であった。彼はMによって怪人シオマネキングに改造されてしまったのだ！　本当だってば。(存)

■ドォモォッ！　Dr.グッチーの陰のアシスタント（ミポリンではありません、念のため)、ドヴォラークよしおだす！　陰の、とか言いながらここに顔出してええんかいな？という気もしますが、今後ともヨロシクねっと。ところで西田ひかるちゃんの取材、あるお方のそーしきの影響でメチャ苦労してもーたぞ。(よ)

CM INDEX

NEC……表II，３
T&Eソフト……56～57
日本ファルコム……58～59
マイクロキャビン……60～61
マイクロネット……62～63
ブレイングレイ……64～65
ブラザー工業……66～67
クリスタルソフト……68～69
日本コンピュータシステム……70～71
B.P.S.……72
日本フローラルアート……73
松下電器……74
富士通……105，表IV

バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料をそえて郵便で下記までお申し込みください。送料は１冊85円です。現在、1989年の２月、３月号のみ在庫があります。なお到着までに約３週間かかります。切手不可。

●あて先
〒101　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館販売㈱　ポプコム係　☎03-230-5752

STAFF

編集長……安藤明義
技術課長……大藤謙二
編集……渡辺哲也　小林直樹　佐々木寿彦　馬上恵子
編集協力……池田信一　加藤久人　林義人　桜井哲　島田倫人　南 誠　松崎 昇　宇野正之　堀真由美　小野寺勇利　佐藤俊之　大藤貴志　福田 勝　飯淳　田中雄二　村山 徹　高橋 司　スタジオハード（山口宏　木川明彦　吉尾健一郎）　南 辰真　木村明広　与志田拓実
レイアウト……DOM DOM（前嶋昭人　坂本高志　近藤浩司）湯浅秀雄　生田泰男　ムーン・スタジオ
写真……佐々塚啓介　塩見一郎　森山成雄

■POPCOM　４月号／第７巻第４号／平成元年４月１日発行／毎月１回発行
■編集人　岩渕庄一郎
■編集　㈱新企画社・POPCOM編集部　〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第２ビル
■TEL　03(263)6940
■発行人　相賀昌宏
■発行　小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷　凸版印刷株式会社
■特別定価　520円

小学館
こいつで、イタダキ。
ゲームにかけちゃ、クラス1。
健太にも、大輔にも負けやしない。
なんたってボクには、強い味方
月刊PCエンジンがついている。
こいつで次のゲームもイタダキさ。
Monthly Magazine For Game Freaks 月刊PCエンジン
史上最強のPCエンジン情報誌
Monthly Magazine For Game Freaks
月刊PCエンジン
4月号
好評発売中!
●定価350円
新作・超巨弾シューティング
「究極タイガー」
和風RPG
「魔界八犬伝SHADA」
CD・ROM
「天外魔境」「モンスターレア」
特別 別冊付録
コブラ〈黒竜王の伝説〉

夢をかたちに｜信頼と創造の　富士通

パソコンが変わる。

ソフトが変わる。
ハードが変わる。
使い方が変わる。

FMタウンズが変える。

パソコンて、きっと素敵なものであるはずだと思う。私たちは、自分の生活でパソコンを活かしたいんだ。音楽もアート&グラフィックスも、パソコンワークも、全部楽しみたいんだ。だから、ピュアな表現力とやさしい使い方のできるパソコンがほしかった。処理力から表現力へ。それが、FMタウンズ、私たちの近くにいることのできるパソコンです。●マルチメディアCD-ROM(540MBの大容量)が幅広いジャンルで使いやすく満足できるソフトウェアを実現する。●ハイクオリティなAV機能で実現する、僕たちのフィールに応えるグラフィックス&サウンドシーンとゲームクオリティ。●32ビットCPU80386のネイティブモードがつくるFMタウンズならではのソフトウェア・ワールド。●TownsGEARで様々なデータをもり込んで簡単に自分流プログラミングができる。●ビジュアル通信で始まる新しいコミュニケーション。●ここまできてやっとパソコンの表現力を本気で語ることができるようになった。すべては、より深くインタフェースするために。

●本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。1989年4月1日以降ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消費品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

●FMTOWNSモデル1本体　標準価格¥338,000(税別)
●FMTOWNSモデル2本体　標準価格¥398,000(税別)
本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

FMTOWNS発売記念セール
限定セット3万台販売中(5月末日まで)
★モデル1セット⇨¥478,000(税別)
モデル1本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、内蔵マイクロFDドライブ、日本語MS-DOS® V3.1(MS-DOS®エミュレータ)
★モデル2セット⇨¥538,000(税別)
モデル2本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、日本語MS-DOS® V3.1(MS-DOS®エミュレータ)、TownsPAINT

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

これはもう、クリエイティブメディア。

FM TOWNS

富士通

お問い合わせ電話窓口〔お問い合わせ時間〕10:00AM〜6:00PM 月〜土〔祝日を除く〕　FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032／●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250
●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032
●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

富士通プレゼンテーション
FMTOWNSに出会う3日間"電脳遊園地"IN東京ドーム
3月10日(金)〜12日(日)
※全国の富士通プラザでご招待券プレゼント中

凸版印刷株式会社・印刷 ©Shogakukan 1989 Printed in Japan 雑誌 18111—4　T4911811104527

POPCOM
4月号
第7巻第4号　通巻第73号
平成元年4月1日発行(毎月1回1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可
発行所　小学館
〒101 東京都千代田区一ツ橋2の3の1　振替　東京8—200番
TEL(03)263—6940(編集)　(03)230—5747(販売)
特別定価五二〇円

POPCOM

ポプコム

1989 4 APR

●春一番の新作ソフト祭りだ！●

小学館